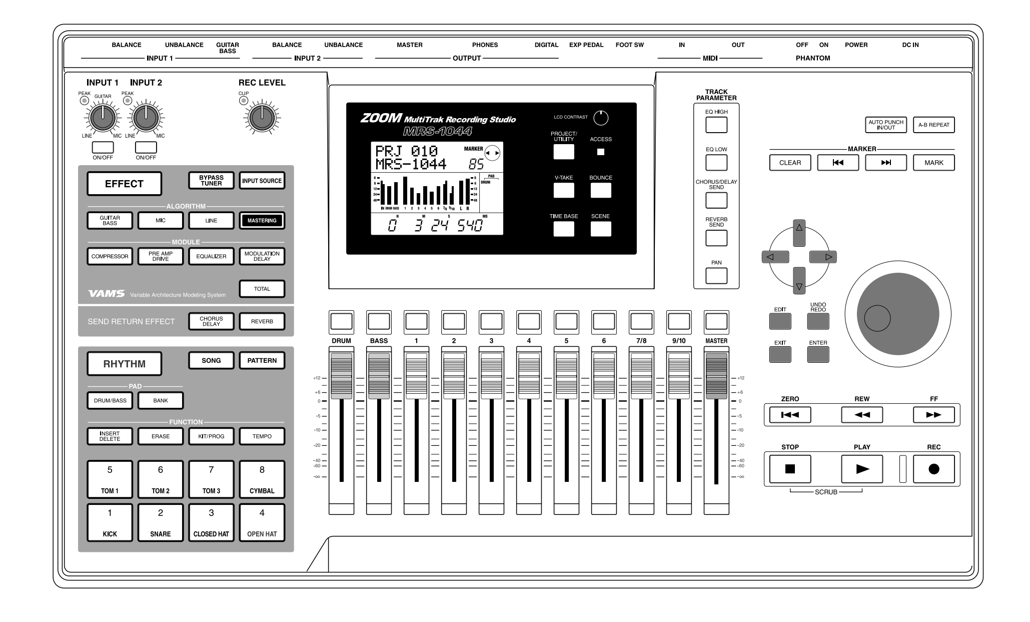


MRS-1044

ZOOM MultiTrak Recording Studio



Mode d'emploi

PRECAUTIONS

PRECAUTIONS DE SECURITE ET D'UTILISATION

Dans ce mode d'emploi, des symboles sont utilisés pour accentuer les avertissements et les précautions dont vous devez tenir compte pour éviter les accidents. La signification de ces symboles est la suivante :



Ce symbole souligne les explications à propos des points extrêmement dangereux. Si les utilisateurs ne tiennent pas compte de ce symbole et utilisent mal l'appareil cela peut entrainer de graves ou mortelles blessures.



Ce symbole souligne les explications à propos des points dangereux. Si les utilisateurs ne tiennent pas compte de ce symbole et utilisent mal l'appareil des blessures corporelles peuvent arriver et l'appareil peut être endommagé.

Veuillez observer les conseils et les précautions de sécurité pour garantir une utilisation sans danger du MRS-1044.

- **Alimentation**



Le MRS-1044 est alimenté par l'adaptateur secteur AD-0006 qui est fourni. Pour éviter un mauvais fonctionnement ou un danger d'électrocution, n'utilisez pas d'autre adaptateur secteur.
Si vous souhaitez utiliser le MRS-1044 dans un pays où le courant est différent, demandez à votre concessionnaire local ZOOM de vous conseiller sur l'achat de l'adaptateur secteur correspondant.

- **Emplacement**



Evitez d'utiliser votre MRS-1044 dans un endroit où il sera exposé à:
  - Des températures extrêmes
  - Une grande humidité
  - De la poussière ou du sable excessifs
  - Des vibrations excessives ou des chocs brutaux

- **Manipulation**



Le MRS-1044 est un instrument de précision. Veuillez ne pas exercer une force inadéquate sur les boutons et autres commandes. Faites également attention à ne pas faire tomber l'appareil, à ce qu'il ne reçoive pas de chocs ni de pressions trop fortes.

- **Modifications**



N'ouvrez jamais le boîtier du MRS-1044 et n'essayez pas de modifier le produit de quelque manière que ce soit car vous pourriez l'endommager.

- **Raccordement des câbles et des bornes d'entrée et de sortie**



Vous devez toujours éteindre le MRS-1044, ainsi que tous les autres équipements, avant de raccorder ou débrancher un câble quelconque. Si vous envisagez de déplacer le MRS-1044, n'oubliez pas de débrancher auparavant tous les câbles et l'adaptateur secteur.

Précautions d'utilisation

Pour des considérations de sécurité, le MRS-1044 a été conçu pour offrir une protection maximale contre l'émission des radiations électriques émanant de l'appareil et contre les interférences extérieures.
Cependant, les équipements qui sont très sensibles aux interférences ou qui émettent des ondes électromagnétiques puissantes ne peuvent être placés à proximité du MRS-1044, comme la possibilité d'interférences ne peut être entièrement écartée.

Quel que soit le type d'appareil à commande numérique, le MRS-1044 compris, les dommages électromagnétiques peuvent provoquer un mauvais fonctionnement ou peuvent abîmer ou détruire les données. Comme c'est un danger omniprésent, faites bien attention à minimiser les risques d'endommagement.

- **Interférences électriques**

Le MRS-1044 est doté d'un circuit numérique qui peut provoquer des interférences et des parasites s'il est placé trop près d'équipements électriques tels un poste de télévision ou un poste de radio. Si un problème de cette sorte survenait, éloignez le MRS-1044 de ces appareils. De plus, lorsque des lampes fluorescentes ou des dispositifs à moteurs intégrés sont trop proches du MRS-1044, celui-ci peut fonctionner de manière incorrecte.

- **Entretien**

Utilisez un chiffon doux et sec pour nettoyer le MRS-1044. Si nécessaire, servez-vous d'un tissu légèrement humide. N'utilisez jamais de produits de nettoyage abrasifs, d'encaustiques ou de solvants (comme du diluant pour peinture ou de l'alcool), car ils pourraient ternir la finition ou endommager les surfaces.

Conservez ce mode d'emploi dans un endroit facilement accessible afin de vous y référer ultérieurement.

Sommaire

• MIDI est une marque déposée de l'AMEI.

Introduction

Survol

Nous vous remercions d'avoir opté pour le studio d'enregistrement multipiste ***ZOOM MRS-1044*** (appelé dorénavant le "***MRS-1044***"). Le MRS-1044 est une station de travail audio numérique offrant les caractéristiques suivantes.

■ Réunit tous les éléments dont vous avez besoin pour la production musicale

Le MRS-1044 vous propose tous les éléments dont vous avez besoin pour la production musicale: enregistreur sur disque dur, section rythme comprenant batterie et basse, section de mixage, effets, et bien plus encore. Le MRS-1044 vous permet de démarrer avec la création des pistes de rythme avant de faire appel aux techniques les plus raffinées de l'enregistrement multipiste et du mixage final.

■ Enregistreur 10 pistes x 10 pistes virtuelles

La section d'enregistrement fournit six pistes mono et deux pistes stéréo, soit dix pistes au total. Vous pouvez enregistrer deux pistes simultanément et en reproduire dix simultanément. Chaque piste dispose de dix pistes virtuelles ("pistes V"). Pour les parties importantes telles que le chant ou le solo de guitare, vous pouvez ainsi enregistrer plusieurs versions sur différentes pistes virtuelles. Vous disposez évidemment d'une palette complète de fonctions d'édition vous permettant de copier et de déplacer les données audio.

■ La fonction de fusion de pistes permet d'enregistrer sur dix pistes simultanément

La fusion de pistes (Bounce) permet de rassembler plusieurs pistes sur une ou deux pistes en actionnant simplement quelques touches. Même si vous n'avez plus une piste de libre, vous pouvez reproduire les dix pistes simultanément et, ce faisant, les consigner sur deux pistes.

■ La section rythme peut produire un rythme servant de guide ou d'accompagnement

La section rythme dispose de 255 motifs d'accompagnement exploitant le générateur interne de sons de batterie et de basse. Elle peut se synchroniser sur l'enregistreur ou produire un rythme guide indépendant. Vous pouvez également programmer des accords ou des séquences de motifs afin de créer l'accompagnement pour un morceau entier sans utiliser la moindre piste audio.

■ Section de mixage complète

Le mélangeur numérique interne dispose de treize canaux: 2 pour la batterie, 1 pour la basse et 10 pour les pistes. Les réglages de niveau, de position stéréo (Pan) et d'égalisation (EQ) de chaque canal peuvent être sauvegardés sous forme de "scène". Une scène sauvegardée peut ensuite être chargée manuellement à n'importe quel moment ou activée automatiquement à un moment déterminé du morceau.

■ Effets tous azimuts

Le MRS-1044 propose un effet d'insertion pouvant être inséré à un endroit déterminé de l'acheminement du signal ainsi qu'un effet envoi/retour utilisant la fonction Send/Return du mélangeur. Vous pouvez exploiter les effets de diverses façons, allant de la simple modification du son lors de l'enregistrement au traitement de l'environnement sonore ou à la mastérisation lors du mixage final.

■ Extensible à souhait

Une carte USB et une carte SCSI disponibles en option sont prévues afin de permettre le transfert de données entre le MRS-1044 et un ordinateur ou un support de stockage externe. Cela simplifie le stockage, la gestion des données audio et rythmiques ainsi que la mise à jour du système.

Afin de profiter pleinement des nombreuses fonctions du MRS-1044 et d'assurer un fonctionnement sans problème, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi avant de le ranger dans un endroit sûr avec sa carte de garantie.

Présentation du MRS-1044

En gros, le MRS-1044 est divisé en quatre sections:

- **Section d'enregistrement**

Elle enregistre et reproduit les données audio.

- **Section rythme**

Elle utilise le générateur interne de sons de batterie/basse pour produire des rythmes.

- **Section de mixage**

Elle mixe les signaux de la section d'enregistrement et de la section rythme avant de les envoyer à la sortie stéréo.

- **Section effets**

Elle traite les signaux d'entrée ou les signaux du mélangeur. Le MRS-1044 vous permet d'utiliser deux types d'effet: un effet d'insertion et un effet envoi/retour.

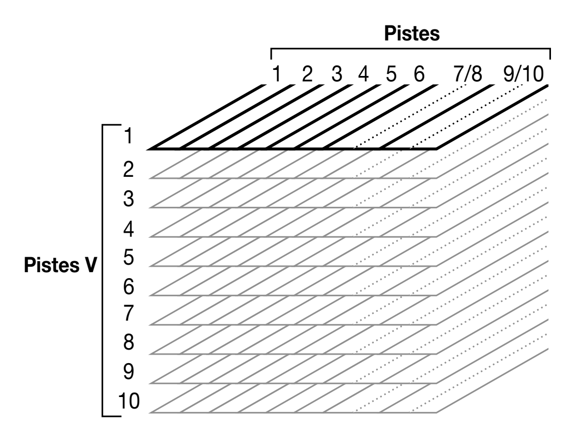
L'illustration suivante montre les relations entre chaque section ainsi que le flux du signal.

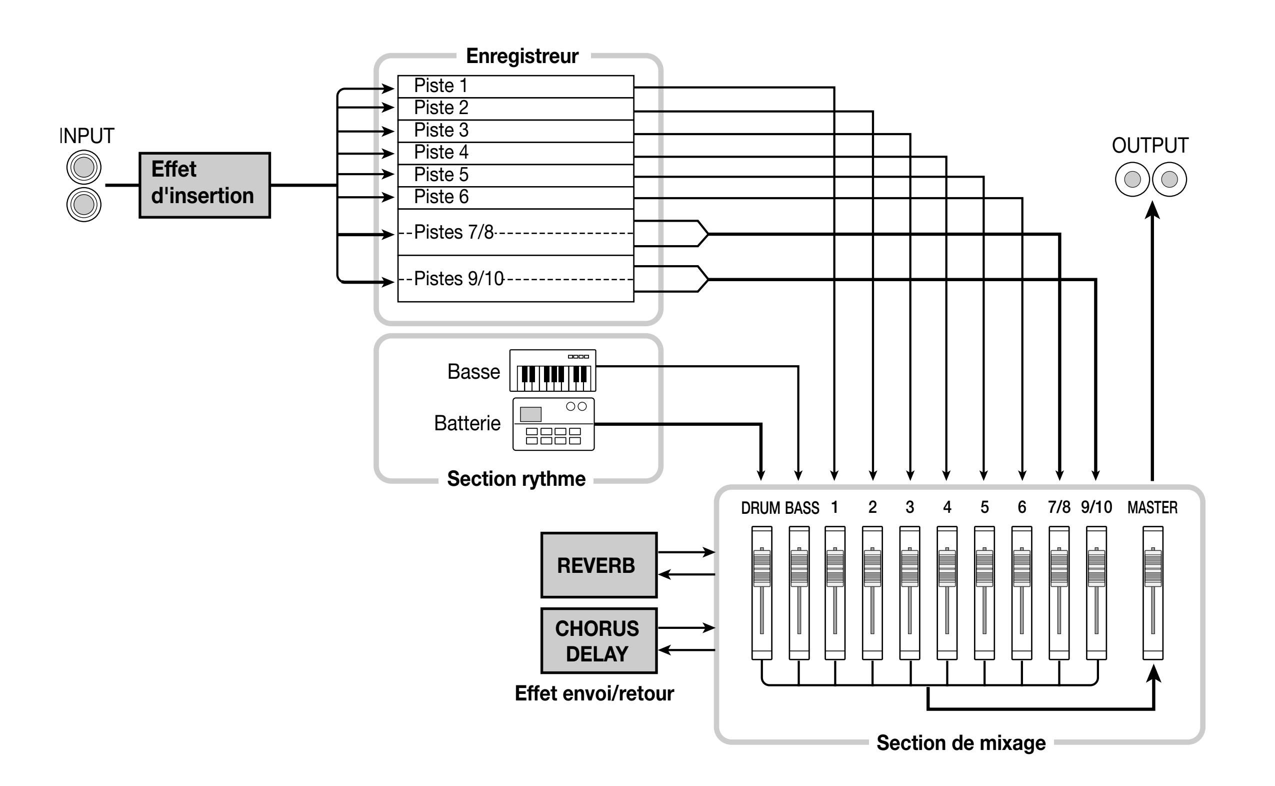
Voyons maintenant chaque section d'un peu plus près.

Section d'enregistrement

La section d'enregistrement dispose de dix pistes: six pistes mono (les pistes 1~6) et deux pistes stéréo (les pistes 7/8 et 9/10). Vous pouvez enregistrer deux pistes simultanément et en reproduire dix simultanément.

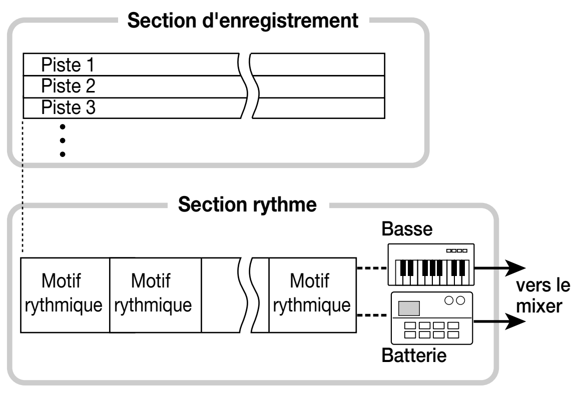
Chaque piste 1~10 dispose de dix pistes virtuelles (appelées "pistes V"); pour chaque piste, vous pouvez sélectionner une piste virtuelle pour l'enregistrement ou la reproduction ("Utilisation des pistes V" à la page 35). Vous pouvez, par exemple, effectuer plusieurs enregistrements de solos de guitare sur des pistes V puis les comparer ultérieurement afin de choisir le meilleur.





Section rythme

La section rythme du MRS-1044 propose 255 motifs d'accompagnement (de plusieurs mesures) exploitant le générateur de sons de batterie/basse interne (ces accompagnements sont appelés "motifs rythmiques"). Les motifs rythmiques peuvent être joués indépendamment ou en synchronisation avec l'enregistreur.



Idée

Vous pouvez également créer des motifs originaux en vous servant des huit pads en face avant ou via MIDI.

Vous pouvez agencer les motifs rythmiques selon l'ordre de reproduction voulu et programmer des accords ainsi que le tempo afin de constituer un accompagnement pour le morceau entier (nous appelons cela un "morceau rythmique"). Cela vous permet de réaliser l'accompagnement rythmique d'un morceau sans utiliser la moindre piste audio.

Section de mixage

La sortie des pistes 1~6, 7/8 et 9/10 de l'enregistreur ainsi que celle des sons de batterie et de basse de la section rythme sont assignées respectivement aux canaux 1~6, 7/8, 9/10, DRUM et BASS. Pour chaque canal, vous avez un contrôle indépendant des paramètres suivants:

- Volume
- Pan
- Egalisation à 2 bandes
- Niveau d'envoi vers l'effet de type envoi/retour
- Activation/coupure de la fonction Mute (étouffement)

Section effets

Le MRS-1044 propose deux types d'effet: un effet d'insertion et un effet envoi/retour. Vous pouvez les utiliser simultanément. Ces deux types d'effets ont des caractéristiques différentes, décrites ci-dessous.

■ Effet d'insertion

Cet effet est inséré dans la route d'un signal spécifique. Vous pouvez sélectionner un des trois points d'insertion suivants.

(1) Immédiatement après l'entrée (réglage par défaut)
(2) Sur le canal voulu de la section de mixage
(3) Immédiatement avant le curseur maître (MASTER)

Le point d'insertion par défaut de l'effet se situe tout de suite après l'entrée (1) comme illustré à la page 6. Cela permet de modifier immédiatement le signal enregistré sur la piste. En sélectionnant le point d'insertion (2) ou (3), vous pouvez traiter une piste spécifique ou tout le morceau durant le mixage final.

■ Effet envoi/retour

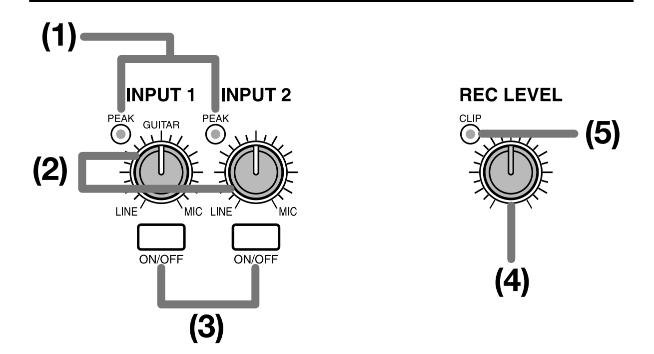
Cet effet est relié de façon interne à l'envoi/au retour de la section de mixage. Il fait appel à deux types d'effet, réverbération et chorus/delay, que vous pouvez utiliser simultanément.
L'intensité de l'effet envoi/retour varie en fonction du niveau d'envoi de chaque canal de la section de mixage. Plus le niveau d'envoi est élevé, plus l'effet de réverbération et/ou de chorus/delay sera important pour ce canal.

Description du MRS-1044

Face avant

Section effets (→ p.9)
Section TRACK PARAMETER (→ p.11)
Section entrées (→ p.8)
Section d'affichage (→ p.10)
Section de contrôle (→ p.11)
Section rythme (→ p.9)
Section curseurs (→ p.10)
Section de transport (→ p.12)

Section entrées



(1) Témoins [PEAK]

Ces témoins indiquent s'il y a de la distorsion sur le signal d'entrée (la source d'entrée) arrivant via les connecteurs [INPUT 1] et [INPUT 2]. Les témoins s'allument lorsque le niveau atteint -6 dB sous le niveau de distorsion.

(2) Commandes [INPUT 1]/[INPUT 2]

Ces commandes permettent de régler la sensibilité des signaux d'entrée arrivant via les connecteurs [INPUT 1] et [INPUT 2].

(3) Touches [ON/OFF]

Ces touches activent/coupent les entrées [INPUT 1] et [INPUT 2]. Lorsqu'une entrée est activée, la touche correspondante s'allume.

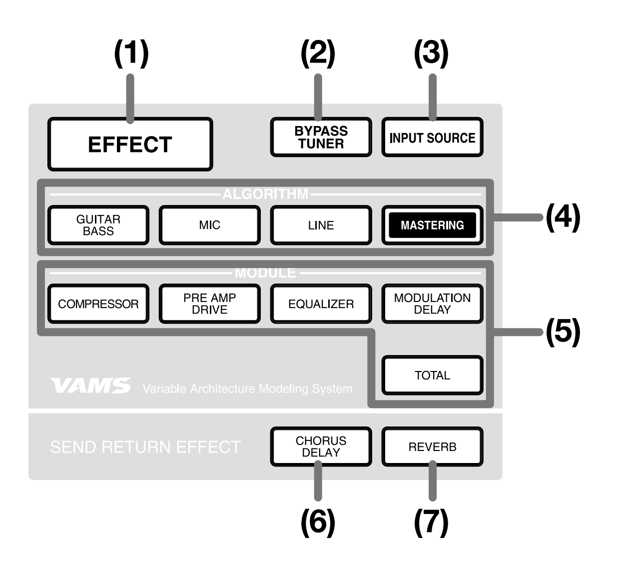
(4) Commande [REC LEVEL]

Cette commande détermine le volume du signal d'entrée arrivant via les connecteurs [INPUT 1] et [INPUT 2].

(5) Témoin [CLIP]

Ce témoin s'allume s'il y a saturation du signal passant par la commande [REC LEVEL].

Section effets



(1) Touche [EFFECT]

Cette touche permet d'accéder à un écran pour visualiser ou sélectionner le patch (réglages d'effets) en vigueur pour l'effet interne.

(2) Touche [BYPASS/TUNER]

Cette touche permet de contourner l'effet d'insertion ou d'accéder à la fonction Tuner (accordeur). La touche s'allume lorsque l'effet d'insertion est contourné. Elle clignote si vous utilisez l'accordeur (Tuner).

(3) Touche [INPUT SOURCE]

Cette touche est utilisée avec la touche [ON/OFF] ou les touches de statut pour sélectionner le point d'insertion de l'effet.

(4) Touches ALGORITHM

Ces quatre touches vous permettent de sélectionner l'algorithme (la combinaison de modules d'effets) pour l'effet d'insertion. La touche correspondant à l'algorithme sélectionné s'allume.

- Touche [GUITAR/BASS]
- Touche [MIC]
- Touche [LINE]
- Touche [MASTERING]

(5) Touches MODULE

Servez-vous de ces cinq touches pour activer/couper chaque module d'effet au sein de l'algorithme ou pour sélectionner un module d'effet. A l'exception de la touche [TOTAL], la touche correspondant à un module activé s'allume.

- Touche [COMPRESSOR]
- Touche [PRE AMP/DRIVE]
- Touche [EQUALIZER]
- Touche [MODULATION/DELAY]
- Touche [TOTAL]

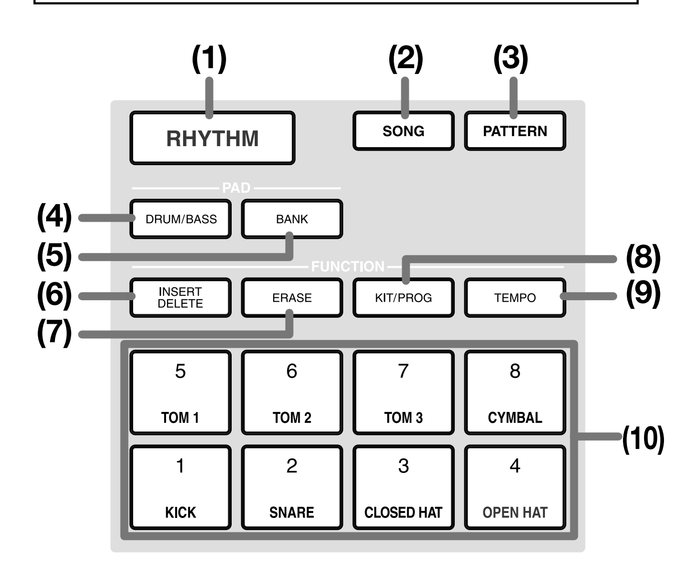
(6) Touche [CHORUS/DELAY]

Cette touche correspond à l'effet chorus/delay de la boucle d'effet envoi/retour. Une pression sur cette touche affiche un écran permettant de visualiser ou de sélectionner le patch en vigueur. Cette touche est éteinte lorsque le chorus/delay est coupé.

(7) Touche [REVERB]

Cette touche correspond à l'effet de réverbération de la boucle d'effet envoi/retour. Une pression sur cette touche affiche un écran permettant de visualiser ou de sélectionner le patch en vigueur. Cette touche est éteinte lorsque la réverbération est coupée.

Section rythme



(1) Touche [RHYTHM]

Cette touche permet d'enregistrer un motif rythmique ou de créer un morceau rythmique. Lorsque vous actionnez cette touche pour l'allumer, la section rythme est déconnectée de la section d'enregistrement et fonctionne indépendamment.

(2) Touche [SONG]
(3) Touche [PATTERN]

Ces touches déterminent le mode de fonctionnement de la section rythme: mode Song (morceau rythmique) ou mode Pattern (motif rythmique). La touche [SONG] s'allume si vous optez pour le mode de morceau rythmique tandis que la touche [PATTERN] s'allume lorsque vous choisissez le mode de motif rythmique.

(4) Touche [DRUM/BASS]
Cette touche affiche un écran permettant de sélectionner les pistes (piste de batterie / piste de basse) qui seront assignées aux pads 1~8.

(5) Touche [BANK]
Cette touche affiche un écran permettant de sélectionner la combinaison de sons (la banque de pads) assignés aux pads 1~8 ((10)).

(6) Touche [INSERT/DELETE]
(7) Touche [ERASE]
Ces touches permettent d'éditer un morceau ou un motif rythmique.

(8) Touche [KIT/PROG]
Cette touche affiche un écran permettant de changer les sons de batterie ou de basse utilisés par la section rythme.

(9) Touche [TEMPO]
Cette touche affiche un écran permettant de visualiser ou de changer le tempo du motif ou du morceau rythmique.

(10) Pads 1~8
Ces pads permettent de produire les sons de batterie et de basse utilisés par la section rythme.

Section d'affichage

(1) Ecran
Affiche l'emplacement actuel dans le morceau, le niveau des signaux des canaux de la section de mixage, les valeurs des réglages internes et d'autres données indispensables au fonctionnement. Le contenu de l'affichage varie en fonction du mode d'utilisation.

(2) Commande [LCD CONTRAST]
Règle le contraste de l'écran.

(3) Touche [PROJECT/UTILITY]
Cette touche donne accès à un certain nombre de fonctions et de réglages tels que le chargement ou la sauvegarde d'un projet ou, encore, à des fonctions d'édition de piste.

(4) Témoin [ACCESS]
Ce témoin s'allume lorsqu'il y a accès au disque dur interne pour lire ou consigner des données.

(5) Touche [V-TAKE]
Cette touche affiche un écran permettant de sélectionner la piste virtuelle (piste V) pour chaque piste de l'enregistreur (1~10).

(6) Touche [BOUNCE]
Cette touche active/coupe la fonction Bounce (fusion de pistes) permettant de combiner plusieurs pistes.

(7) Touche [TIME BASE]
Cette touche permet d'alterner l'affichage du compteur entre un affichage temporel et un affichage en mesures.

(8) Touche [SCENE]
Cette touche permet de sauvegarder les réglages du mélangeur en vigueur sous forme de "scène" ou de charger une scène sauvegardée au préalable (fonction Scene).

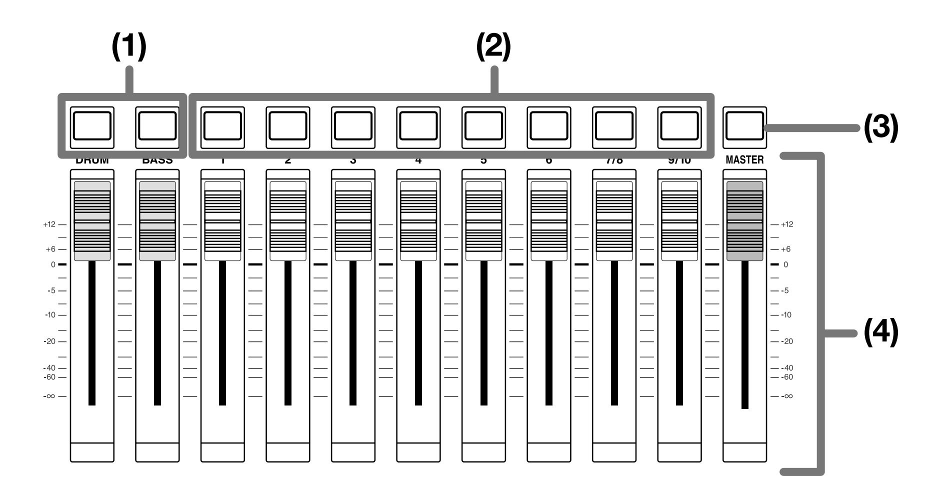
Section curseurs

(1) Touches de statut DRUM/BASS
Ces touches servent principalement à activer (touche éclairée en vert) et à couper (touche éteinte) la fonction Mute (étouffement) pour les canaux de batterie et de basse.

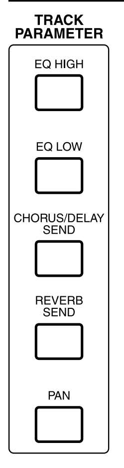
(2) Touches de statut 1~6, 7/8, 9/10
Ces touches servent principalement à activer et à couper la fonction Mute (étouffement) pour les canaux 1~6, 7/8 et 9/10 ainsi qu'à sélectionner la piste d'enregistrement. Chaque fois que vous appuyez sur une touche de statut, la touche suit un cycle: elle s'allume en vert (le canal n'est pas étouffé: mute off) → elle s'éteint (canal étouffé: mute on) → elle s'allume en rouge (sélectionnée comme piste d'enregistrement).

(3) Touche de statut MASTER
Cette touche permet de sélectionner le curseur MASTER pour les réglages internes.

(4) Curseurs (DRUM, BASS, 1~6, 7/8, 9/10, MASTER)
Les curseurs DRUM/BASS permettent de régler le volume des canaux de batterie/basse tandis que les curseurs 1~6, 7/8, 9/10 déterminent le volume des canaux 1~6, 7/8, 9/10. Le curseur MASTER règle le volume global des signaux envoyés aux connecteurs [OUTPUT].



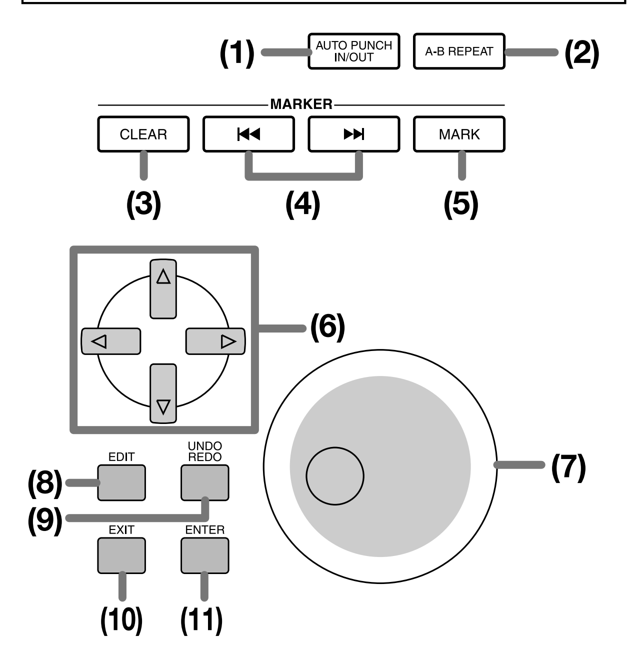
Section TRACK PARAMETER



Les cinq touches suivantes affichent des écrans permettant de régler des paramètres tels que la position stéréo (Pan), l'égalisation (EQ), le niveau d'envoi (Send) à l'effet pour chaque canal de la section de mixage.

- Touche [EQ HIGH]
- Touche [EQ LOW]
- Touche [CHORUS/DELAY SEND]
- Touche [REVERB SEND]
- Touche [PAN]

Section de contrôle



(1) Touche [AUTO PUNCH IN/OUT]

Cette touche permet d'effectuer des réglages pour la fonction "Auto Punch In/Out" qui permet de réenregistrer un passage bien précis d'une piste. La touche s'allume lorsque la fonction Auto Punch In/Out est active.

(2) Touche [A-B REPEAT]

Cette touche permet d'effectuer des réglages pour la fonction "A-B Repeat" qui permet de reproduire un passage spécifié de façon répétée. La touche s'allume lorsque la fonction A-B Repeat est active.

(3) Touche [CLEAR]

Cette touche supprime le repère défini à l'emplacement actuel.

(4) Touches MARKER [|◀◀]/[▶▶|]
Ces touches vous amènent au repère précédant ou suivant l'emplacement actuel.

(5) Touche [MARK]
Cette touche permet de placer un repère à l'emplacement actuel. Une pression sur la touche [MARK] à un emplacement contenant déjà un repère affiche un écran vous permettant d'assigner une scène à ce repère.

(6) Touches du curseur [▲]/[▼]/[◀]/[▶]
Ces touches vous permettent de changer d'écran ou de déplacer la zone clignotante au sein de l'écran.

(7) Molette
Elle sert principalement à régler la valeur d'un paramètre.

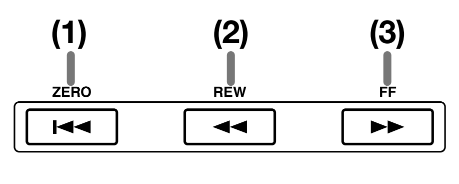
(8) Touche [EDIT]
Servez-vous de cette touche pour éditer les réglages des effets internes pour changer un morceau rythmique/motif rythmique.

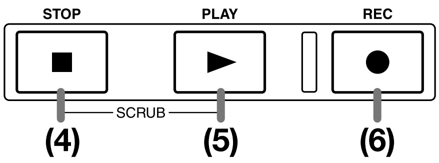
(9) Touche [UNDO/REDO]
Cette touche permet de saisir des données enregistrées sur une piste ou de troquer (swap) les données saisies avec le contenu de la piste actuelle.

(10) Touche [EXIT]
Cette touche permet d'annuler l'exécution d'une fonction ou de revenir à l'écran précédent.

(11) Touche [ENTER]
Cette touche permet de confirmer un choix ou d'exécuter une fonction.

Section de transport





(1) Touche ZERO [|◀◀]
Cette touche vous ramène au point de départ du morceau (la position zéro du compteur).

(2) Touche REW [◀◀]
Cette touche vous permet de reculer par paliers d'une seconde (ou d'un temps). Maintenez cette touche enfoncée pour accélérer le recul.

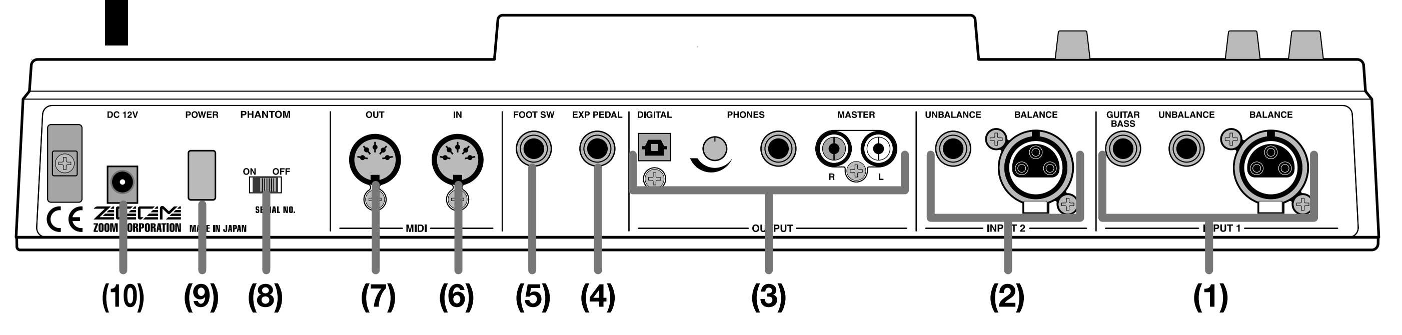
(3) Touche FF [▶▶]
Cette touche vous permet d'avancer par paliers d'une seconde (ou d'un temps). Maintenez cette touche enfoncée pour accélérer l'avance.

(4) Touche STOP [■]
Cette touche arrête le morceau. Pour activer la fonction Scrub, maintenez cette touche enfoncée et appuyez sur la touche PLAY [▶].

(5) Touche PLAY [▶]
Cette touche reproduit le morceau à partir de l'emplacement actuel.

(6) Touche REC [●]
Utilisez cette touche pour enregistrer avec l'enregistreur, pour enregistrer un motif rythmique ou pour entamer la création d'un morceau rythmique.

Face arrière



(1) Connecteurs [INPUT 1]
Connecteurs de l'entrée INPUT 1. Vous avez le choix parmi les trois connecteurs suivants:

- BALANCE: Connecteur symétrique XLR pouvant accueillir une source de niveau ligne ou un micro.
- UNBALANCE: Connecteur de type jack asymétrique

pouvant accueillir une source de niveau ligne ou un micro.

- GUITAR/BASS: Connecteur de type jack auquel vous pouvez brancher directement une guitare ou une basse électrique de type passif.

Remarque

Ces connecteurs ont priorité selon l'ordre suivant: GUITAR/BASS → UNBALANCE → BALANCE. Si, par exemple, les trois connecteurs sont branchés, le connecteur GUITAR/BASS est sélectionné.

(2) Connecteurs [INPUT 2]

Connecteurs de l'entrée INPUT 2. Si vous souhaitez brancher une source stéréo, combinez les connecteurs [INPUT 1]. Pour l'entrée 2, vous avez le choix parmi les deux connecteurs suivants:

- BALANCE: Connecteur symétrique XLR pouvant accueillir une source de niveau ligne ou un micro.
- UNBALANCE: Connecteur de type jack asymétrique pouvant accueillir une source de niveau ligne ou un micro.

Remarque

Si les deux connecteurs sont branchés, le connecteur UNBALANCE a priorité et est sélectionné.

(3) Connecteurs [OUTPUT]

Ces connecteurs produisent le signal qui passe par le curseur MASTER. Vous pouvez utiliser les trois connecteurs suivants simultanément.

- MASTER: Connecteurs RCA/Cinch pour sortie analogique.
- PHONES: Connecteur pouvant accueillir un casque stéréo. La commande située à côté permet de régler le volume du casque.
- DIGITAL: Connecteur optique pour sortie numérique.

(4) Connecteur [EXP PEDAL]

Vous pouvez brancher une pédale d'expression disponible en option (ZOOM FP01, FP02) à ce connecteur.

(5) Connecteur [FOOT SW]

Vous pouvez brancher un commutateur au pied disponible en option (ZOOM FS01) à ce connecteur.

(6) Connecteur [MIDI IN]

Ce connecteur permet d'acheminer des messages MIDI.

(7) Connecteur [MIDI OUT]

Ce connecteur permet de transmettre des messages MIDI.

(8) Commutateur [PHANTOM ON/OFF]

Lorsque ce commutateur est activé (ON), une alimentation fantôme de 48V est envoyée aux deux connecteurs [INPUT 1/2] BALANCE.

Remarque

Si vous branchez des appareils qui ne nécessitent pas d'alimentation fantôme à ces connecteurs, vous devez couper (OFF) ce commutateur.

(9) Interrupteur [POWER]

Cet interrupteur met le MRS-1044 sous/hors tension.

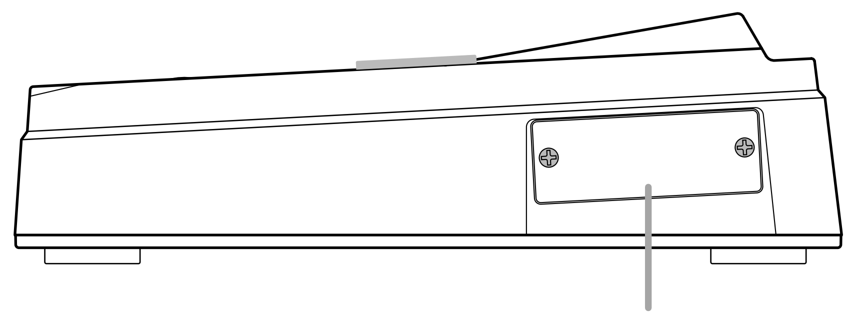
Remarque

Pour mettre le MRS-1044 hors tension, utilisez cet interrupteur [POWER]. Si vous vous contentez de débrancher le cordon d'alimentation, les enregistrements ou changements effectués seront perdus.

(10) Connecteur [DC 12V]

Branchez l'adaptateur fourni à ce connecteur.

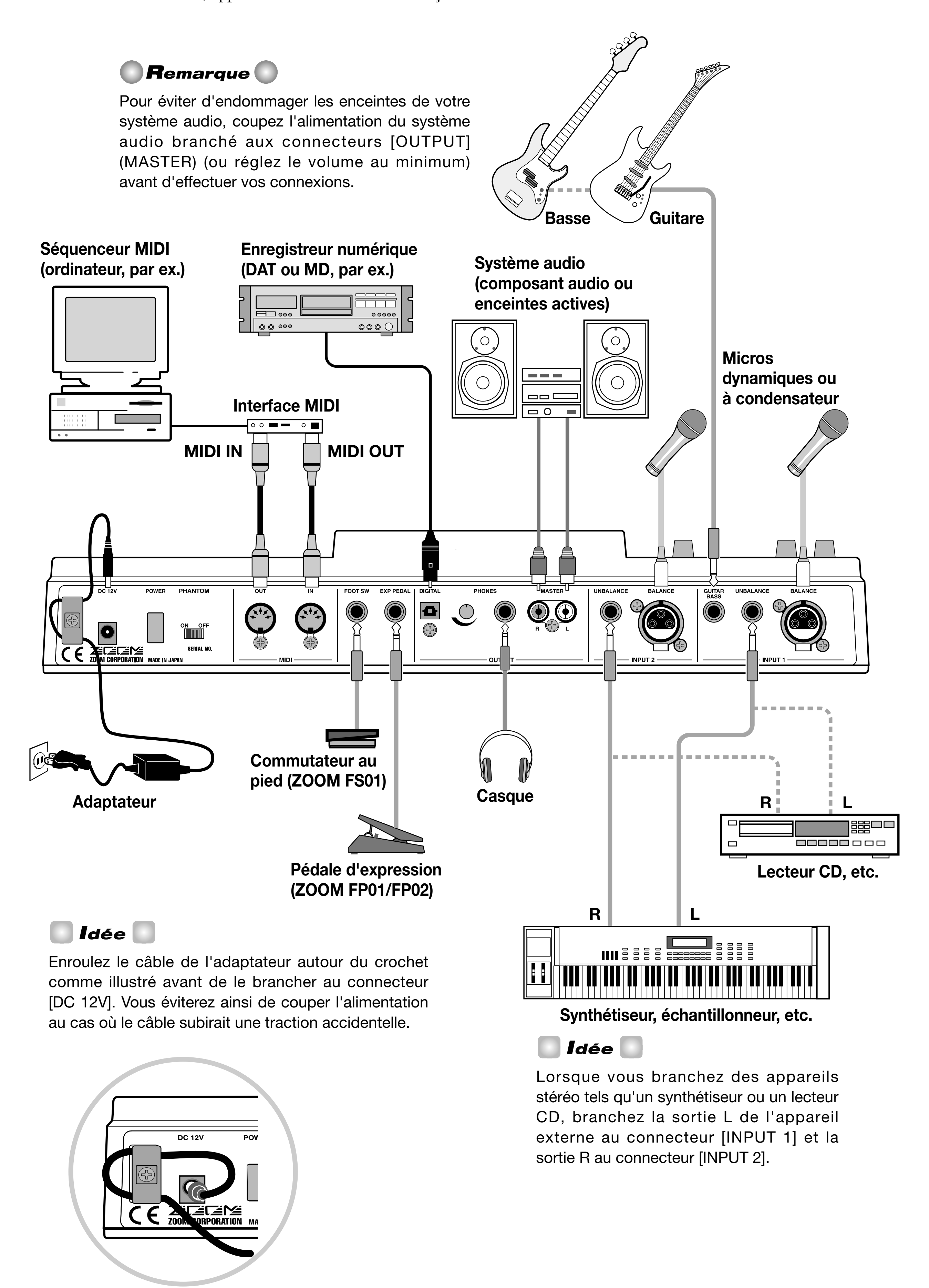
Panneau latéral



Cette fente peut accueillir une carte SCSI ou USB vendue en option (et dont la mise sur le marché est prévue incessamment).

Connexions

Branchez vos instruments, appareils audio et MIDI de la façon suivante.



Remarque

Pour éviter d'endommager les enceintes de votre système audio, coupez l'alimentation du système audio branché aux connecteurs [OUTPUT] (MASTER) (ou réglez le volume au minimum) avant d'effectuer vos connexions.

Idée

Enroulez le câble de l'adaptateur autour du crochet comme illustré avant de le brancher au connecteur [DC 12V]. Vous éviterez ainsi de couper l'alimentation au cas où le câble subirait une traction accidentelle.

Idée

Lorsque vous branchez des appareils stéréo tels qu'un synthétiseur ou un lecteur CD, branchez la sortie L de l'appareil externe au connecteur [INPUT 1] et la sortie R au connecteur [INPUT 2].

Ecouter les morceaux de démonstration

A la sortie d'usine, le disque dur interne du MRS-1044 contient plusieurs morceaux de démonstration. Une fois les connexions établies, mettez le MRS-1044 sous tension et écoutez les morceaux de démonstration.

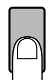
Mise sous tension

Voici comment mettre le MRS-1044 et le reste du matériel sous tension.

1. Veillez à brancher convenablement l'adaptateur, les instruments et le système audio (ou le casque stéréo) au MRS-1044. (Pour en savoir plus sur les connexions, voyez p.14.)

2. Actionnez l'interrupteur [POWER] en face arrière pour mettre le MRS-1044 sous tension.

POWER





Si vous avez branché des instruments électroniques aux connecteurs [INPUT 1]/[INPUT 2], mettez d'abord les instruments électroniques sous tension et puis seulement le MRS-1044.

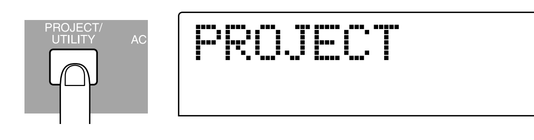
3. Mettez le système audio branché aux connecteurs [MASTER] sous tension.

Sélectionner un morceau de démonstration

Le disque dur interne du MRS-1044 contient plusieurs morceaux de démonstration. Voici comment charger un de ces morceaux du disque dur.

1. Actionnez la touche [PROJECT/UTILITY].

L'écran affiche "PROJECT".

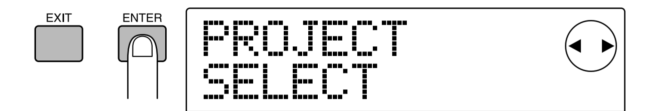




Sur le MRS-1044, les données d'un morceau (y compris des morceaux de démonstration) sont gérées par unités appelées "projets". Lorsque vous chargez un projet, vous retrouvez l'état intégral dans lequel le morceau a été sauvegardé.

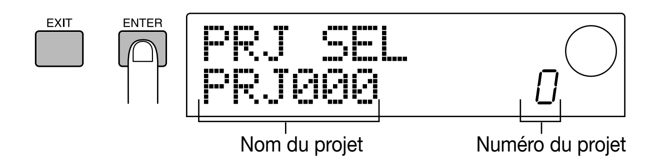
2. Appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran affiche "PROJECT SELECT".



3. Appuyez une fois de plus sur la touche [ENTER].

Vous pouvez alors choisir le projet voulu parmi ceux sauvegardés sur le disque dur interne.



4. Actionnez la molette pour sélectionner un projet de démonstration.



Les numéros de projets 992 et suivants ne sont pas des morceaux de démonstration. Il s'agit de projets contenant des données destinées à la "Présentation" qui commence à la page 17 ou de projets vous permettant d'importer des motifs rythmiques.

5. Appuyez sur la touche [ENTER].

Le projet sélectionné est chargé.

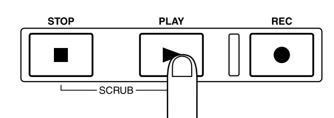
Ecouter le morceau de démonstration

Une fois le chargement de la démo terminé, voici comment l'écouter.

1. Diminuez le volume de votre système audio.

Si vous utilisez un casque branché au connecteur [OUTPUT] (PHONES), réglez la commande jouxtant le connecteur sur le minimum.

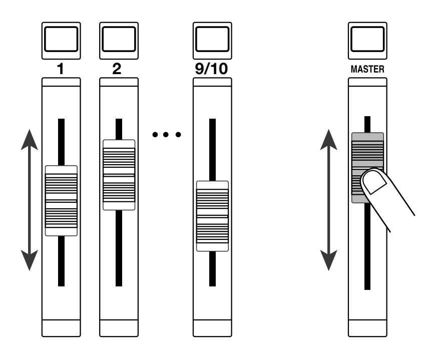
2. Appuyez sur la touche PLAY [▶] de la section de transport.



La reproduction du morceau de démonstration commence.

3. Augmentez le volume de votre système audio (ou du casque avec la commande jouxtant le connecteur [OUTPUT] (PHONES)) de sorte à obtenir un volume adéquat.

4. Si vous souhaitez modifier le volume de pistes individuelles, servez-vous des curseurs 1~6, 7/8 ou 9/10. Pour régler le volume de tout le morceau, utilisez le curseur MASTER.

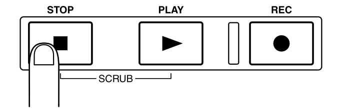


Immédiatement après le chargement du morceau de démonstration (projet), le volume de chaque piste ainsi que le volume global est réglé automatiquement, indépendamment des positions des divers curseurs. Il suffit d'actionner un curseur pour régler le volume en fonction de la position du curseur.



Pour un projet qui utilise une section rythme, servez-vous du curseur DRUM pour régler le volume de la batterie et du curseur BASS pour ajuster le niveau de la basse.

5. Pour arrêter la démo, appuyez sur la touche STOP [■].





Lorsque le transport est à l'arrêt, vous pouvez actionner la touche ZERO[⏮] pour revenir au début du morceau. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche REW[◀◀] / FF[▶▶] pour reculer/avancer par paliers d'une seconde.

Mise hors tension

Pour mettre votre MRS-1044 et le matériel périphérique hors tension, inversez l'ordre de mise sous tension.

1. Coupez l'alimentation de votre système audio (ou réglez-en le volume au minimum).

2. Actionnez l'interrupteur [POWER] en face arrière.

Normalement, le projet est automatiquement sauvegardé sur le disque dur interne puis l'alimentation est coupée. Lors de la prochaine mise sous tension, ce projet sera automatiquement chargé.



Les morceaux de démonstration sont protégés afin d'éviter que leurs données ne soient effacées par d'autres. C'est pourquoi il n'y a pas de sauvegarde du projet lorsque vous mettez l'appareil hors tension après avoir chargé un morceau de démonstration.

◆Attention!◆

- Il est impératif d'éteindre le MRS-1044 en suivant cette méthode. Si vous vous bornez à débrancher l'adaptateur du connecteur [DC 12V] ou de la prise de courant, le projet ne sera pas sauvegardé et vous perdrez tous les enregistrements ou changements effectués.
- Il est particulièrement important de ne jamais débrancher l'adaptateur tant que le témoin d'accès de la section d'affichage est allumé. Vous risqueriez d'endommager le disque dur et de perdre irrémédiablement toutes vos données.

Présentation

Cette section explique comment enregistrer des instruments sur des pistes tout en écoutant l'accompagnement de la section rythmique et comment effectuer le mixage final sur deux canaux.

Cette présentation se fait en quatre étapes. En suivant les étapes 1~4 dans cet ordre, vous aurez fait le tour du processus entier, depuis l'enregistrement des premières pistes jusqu'à l'achèvement du morceau.

- **Etape 1: Préparatifs avant l'enregistrement**

Préparations à l'enregistrement pour la présentation.

- **Etape 2: Enregistrer la première piste**

Enregistrement de la première piste tout en écoutant l'accompagnement de la section rythmique.

- **Etape 3: Ajout de pistes**

Enregistrement des pistes suivantes tout en écoutant la (les) piste(s) déjà enregistrée(s) et l'accompagnement rythmique.

- **Etape 4: Mixage final**

Mixage de la section rythmique et des pistes enregistrées avec l'enregistreur sur deux canaux afin de créer le mélange stéréo qui donnera le morceau fini.

Etape 1: Préparatifs avant l'enregistrement

Nous allons charger un projet pour lequel un accompagnement rythmique a déjà été programmé. Nous réglerons le volume de la section rythme avant d'effectuer les préparatifs pour l'enregistrement.

◆ Préparations ◆

Comme décrit à la page 14, branchez votre système audio aux connecteurs [OUTPUT] (MASTER). Si vous utilisez un casque, branchez-le au connecteur [OUTPUT] (PHONES).

1-1: Charger un projet

Sur le MRS-1044, toutes les données nécessaires pour reproduire un morceau créé par vous (les données enregistrées sur les pistes et les réglages de la section de mixage, par exemple) sont gérées sous forme de "projet".

Chaque projet contient les données suivantes.

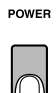
- Toutes les données enregistrées de la section d'enregistrement
- Les réglages de la section de mixage
- Les réglages de la section rythme
- Les réglages des effets internes
- D'autres réglages tels que des réglages de scènes, de repères ou des réglages MIDI



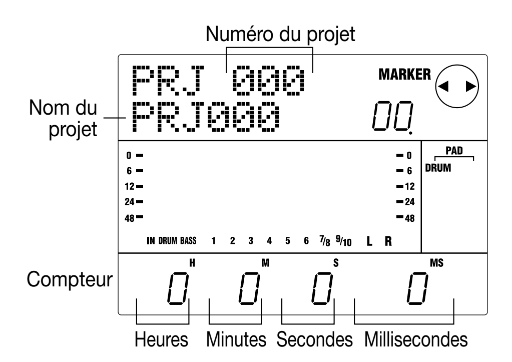
Vous pouvez sauvegarder plusieurs projets sur le disque dur interne. En chargeant un projet créé au préalable, vous retrouvez l'état dans lequel ce projet a été sauvegardé en dernier lieu.

Pour enregistrer avec le MRS-1044, vous devez commencer par charger un projet créé au préalable ou en créer un nouveau.
A la sortie d'usine, le disque dur du MRS-1044 contient un projet appelé "Sample" dont la section rythme a été programmée pour cette présentation. Procédez comme suit pour charger ce projet.

1 **Mettez d'abord votre MRS-1044 sous tension puis votre système audio.**



Une fois le MRS-1044 sous tension, le projet utilisé en dernier lieu est automatiquement chargé. L'écran suivant apparaît.



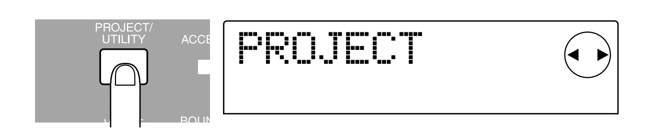
L'écran apparaissant lors de la mise sous tension est appelé "écran principal" et constitue le point de départ de toutes les opérations.



Si vous avez actionné une ou plusieurs touches pour changer d'écran, vous pouvez actionner plusieurs fois la touche [EXIT] pour revenir à l'écran principal.

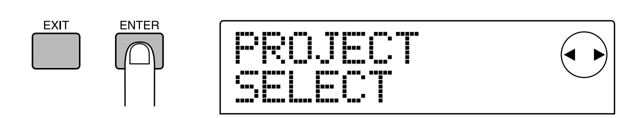
2 **A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [PROJECT/UTILITY].**

L'écran affiche "PROJECT".



3 **Appuyez sur la touche [ENTER].**

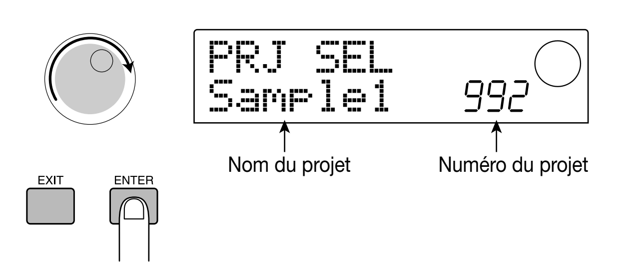
Le menu de projets apparaît. Vous pouvez y sélectionner diverses fonctions pour travailler avec les projets telles que le chargement ou la sauvegarde d'un projet.



4 **Affichez "PROJECT SELECT" et appuyez une fois de plus sur la touche [ENTER].**

Vous pouvez alors sélectionner un projet parmi ceux se trouvant sur le disque dur.

5 **Actionnez la molette pour sélectionner le projet appelé "Sample 1" (numéro 992) et appuyez sur la touche [ENTER].**

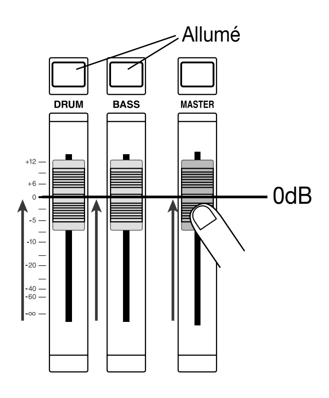


L'écran affiche "LOADING" durant un certain temps puis l'écran principal réapparaît. L'écran affiche le numéro et le nom du projet chargé.

1-2: Lancer l'accompagnement de la section rythme

La section rythme du MRS-1044 contient un générateur de sons de batterie et de basse qui peuvent servir pour l'accompagnement. Un nouveau projet contient 255 motifs d'accompagnement différents (appelés motifs rythmiques) qui se servent de ces sons de batterie et de basse. Ces motifs ont une longueur de plusieurs mesures et peuvent être reproduits en synchronisation avec l'enregistreur et utilisés comme guides durant l'enregistrement d'une piste.
En outre, vous pouvez arranger les motifs rythmique selon l'ordre qui vous convient et programmer des séquences d'accords et de tempo pour créer un accompagnement pour tout le morceau (cet accompagnement s'appelle alors "morceau rythmique").
Dans le projet chargé à l'étape 1-1, un morceau rythmique simple a déjà été programmé. Voici comment l'écouter.

1 **Les touches de statut DRUM/BASS doivent être allumées; amenez les curseurs DRUM, BASS et MASTER en position 0 (dB).**

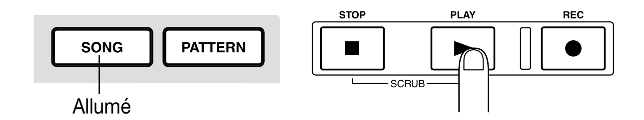


Les sons de batterie et de basse sont envoyés respectivement au canal DRUM et au canal BASS de la

section de mixage. Les touches de statut DRUM/BASS activent et coupent l'étouffement du canal tandis que les curseurs DRUM/BASS déterminent le volume de chaque canal.

Si les touches de statut DRUM/BASS sont éteintes, les pistes sont étouffées. Appuyez sur les touches pour couper l'étouffement (les touches s'allument).

2 Assurez-vous que la touche [SONG] est allumée et appuyez sur la touche PLAY[►].



Lorsque la touche [SONG] est allumée, le "mode morceau rythmique" est sélectionné, ce qui vous permet de créer ou d'écouter un morceau rythmique. Appuyez sur la touche PLAY [►] pour lancer la reproduction du morceau rythmique.

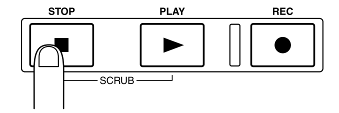


L'enregistreur se mettra alors aussi en marche. Cependant, comme vous n'avez encore enregistré aucune piste, vous n'entendrez rien.

3 Si nécessaire, actionnez les curseurs DRUM/BASS pour régler la balance de volume.

Ce morceau rythmique servira d'accompagnement pour les pistes que vous enregistrerez à l'étape 2. Réglez le volume pour assurer une écoute confortable.

4 Pour arrêter la reproduction, appuyez sur la touche STOP [■].



Idée

- Pour en savoir plus sur la programmation de votre propre morceau rythmique, voyez p.58.
- Les données de tempo ont été insérées au début du morceau rythmique pour ce projet. Pour savoir comment les modifier, voyez p.62.

1-3: Sauvegarder le projet

Avant de commencer l'enregistrement des pistes, sauvegardez le projet chargé à l'étape 1-2 (Sample 1) sur le disque dur.

Idée

Le projet en cours est automatiquement sauvegardé lorsque vous créez, chargez un autre projet ou appuyez sur l'interrupteur [POWER] pour couper l'alimentation.

Remarque

Si l'alimentation est coupée en débranchant l'adaptateur de la prise secteur ou suite à une panne de courant, tous les changements effectués depuis la dernière sauvegarde sont perdus. Pour éviter de tels drames, nous vous conseillons de sauvegarder régulièrement le fruit de votre travail.

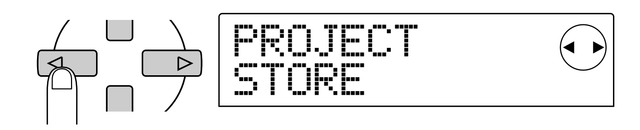
1 A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [PROJECT/UTILITY].

L'écran affiche "PROJECT".

2 Appuyez sur la touche [ENTER].

Le menu de projets apparaît.

3 Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour afficher "PROJECT STORE".

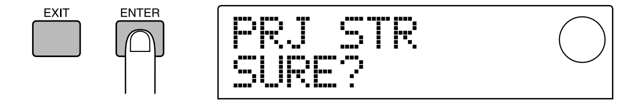


Idée

La ou les flèches qui apparaissent dans le coin supérieur droit de l'écran indiquent les touches de curseur pouvant être utilisées pour l'écran affiché.

4 Appuyez sur la touche [ENTER].

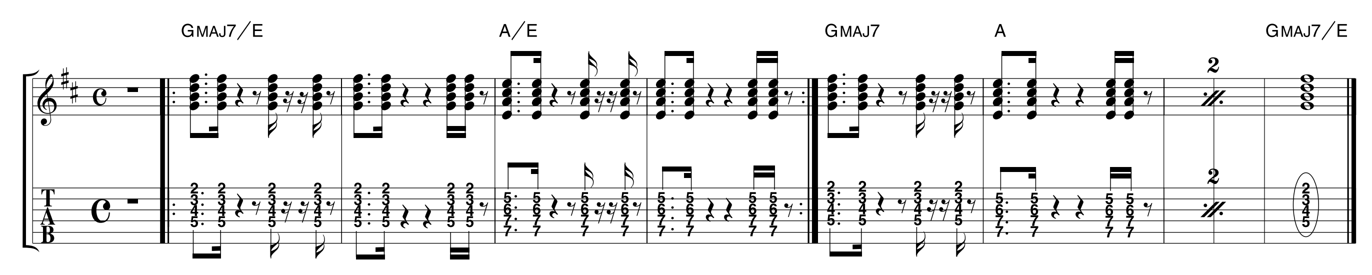
Le message "PRJ STR SURE?" demande confirmation pour la sauvegarde du projet.



5 Appuyez une fois de plus sur la touche [ENTER].

Une fois la sauvegarde terminée, vous retournez à l'écran principal.

[Exemple de portée: Accompagnement de guitare 1]



Etape 2: Enregistrer la première piste

Vous allez enregistrer l'accompagnement de guitare repris sur la portée (ci-dessus) sur la piste 1 tout en écoutant l'accompagnement du morceau rythmique.

◆ Préparations ◆

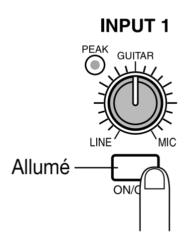
- Branchez votre guitare électrique au connecteur [INPUT 1] (GUITAR/BASS).
- Chargez le projet sauvegardé à l'étape 1-3 (appelé "Sample 1", numéro 992). Pour en savoir plus sur le chargement d'un projet, voyez p.17.

2-1: Réglage de la sensibilité d'entrée et du niveau d'enregistrement

Voici comment régler la sensibilité d'entrée pour l'instrument branché au connecteur [INPUT] et comment régler le volume du signal d'entrée (le niveau d'enregistrement).

1 Appuyez sur la touche INPUT 1 [ON/OFF] pour allumer la touche.

La touche [ON/OFF] active et coupe le connecteur. Lorsque la touche est allumée, le connecteur est activé.



Idée

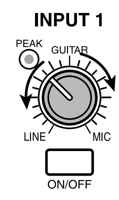
Lorsque vous enregistrez une source mono, n'allumez que la touche correspondant au connecteur branché à la source. Pour une source stéréo telle qu'un synthétiseur, branchez les sorties L/R de l'instrument aux connecteurs [INPUT 1/2] et allumez les touches [ON/OFF] des deux entrées INPUT 1 et 2.

Remarque

Il est impossible de faire entrer des signaux sur trois canaux ou plus simultanément.

2 Tout en jouant sur l'instrument, actionnez la commande [INPUT 1] pour régler la sensibilité d'entrée.

Réglez la commande [INPUT 1] de sorte que le témoin [PEAK] s'allume lorsque vous jouez au plus fort sur votre instrument.



3 Tout en jouant sur l'instrument, actionnez la commande [REC LEVEL] pour régler le niveau d'enregistrement.

Réglez la commande [REC LEVEL] aussi haut que possible sans que le témoin [CLIP] ne s'allume. Le niveau actuel du signal est indiqué par l'indicateur de niveau (IN) situé au centre de l'écran.

REC LEVEL
CLIP
0
6
12
24
48
IN DRUM BASS 1 2 3 4 5 6
H M

Idée

Si vous n'avez pas spécifié de piste d'enregistrement, le signal d'entrée sera envoyé directement au curseur MASTER.

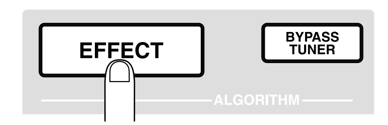
2-2: Réglage de l'effet d'insertion

Le MRS-1044 propose deux types d'effet: un effet d'insertion qui peut être inséré à un endroit particulier du chemin du signal et deux effets de type envoi/retour qui peuvent être appliqués à tout le morceau via la boucle envoi/retour de la section de mixage.
Dans cet exemple, nous allons appliquer l'effet d'insertion à la guitare branchée au connecteur [INPUT 1].

Idée

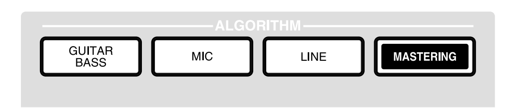
Pour en savoir plus sur les effets envoi/retour, voyez p.26

1 Appuyez sur la touche [EFFECT].



La touche [EFFECT] s'allume et l'écran qui apparaît vous permet de sélectionner un patch pour les effets internes. Un "patch" est une série de réglages sauvegardés au préalable pour un processeur d'effet interne. Un nouveau projet contient des patches pour l'effet d'insertion. Vous pouvez changer les réglages d'effet en un clin d'oeil en sélectionnant un de ces patches.

2 Servez-vous des touches ALGORITHM afin de sélectionner un algorithme pour l'effet d'insertion.

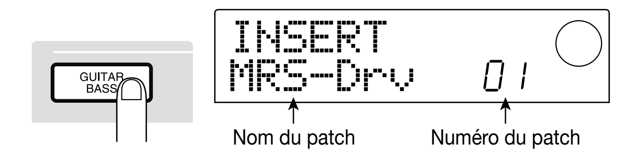


Un "algorithme" est une combinaison de modules d'effet (d'effets individuels) que l'effet d'insertion vous permet d'utiliser simultanément. Les patches pour effet d'insertion sont organisés en fonction de leur algorithme. Cela signifie que, lors de la sélection d'un patch pour effet d'insertion, vous devez choisir un algorithme adéquat pour l'instrument que vous allez enregistrer ou pour l'usage que vous allez en faire.

Vous avez le choix entre les quatre algorithmes suivants.

- GUITAR/BASS: Algorithme pour l'enregistrement de guitare/basse.
- MIC: Algorithme pour l'enregistrement de chant ou par micros.
- LINE: Algorithme principalement utilisé pour l'enregistrement d'instruments à sortie stéréo tels qu'un synthétiseur ou piano électrique.
- MASTERING: Algorithme adéquat pour le traitement des signaux d'un mixage stéréo comme lors du mixage final.

Pour notre exemple, appuyez sur la touche [GUITAR/BASS] pour sélectionner l'algorithme GUITAR/BASS. La touche [GUITAR/BASS] s'allume et vous permet de sélectionner les patches utilisant l'algorithme GUITAR/BASS.

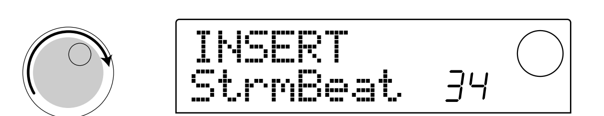


Idée

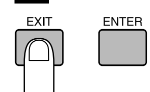
Pour en savoir davantage sur les algorithmes, voyez p.75.

3 Actionnez la molette pour sélectionner un patch.

Pour cet exemple, sélectionnez le patch "StrmBeat" (numéro 34).



4 Appuyez sur la touche [EXIT].



Vous retournez à l'écran principal.

Idée

Pour enregistrer sans faire passer le son par l'effet d'insertion, appuyez sur la touche [BYPASS/TUNER] à partir de l'écran principal pour l'allumer. Vous contournez ainsi l'effet d'insertion. Si vous appuyez une fois de plus sur la touche [BYPASS/TUNER], elle s'éteint et le contournement est annulé.

2-3: Sélectionner une piste et enregistrer

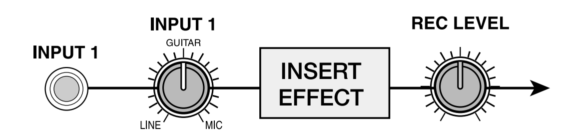
Nous allons maintenant déterminer le niveau d'enregistrement et enregistrer la guitare (avec effet d'insertion) sur la piste 1.

1 Tout en jouant sur l'instrument, actionnez la commande [REC LEVEL] pour régler le niveau d'enregistrement.

Par défaut, le point d'insertion de l'effet se trouve avant la commande [REC LEVEL]. Le niveau d'enregistrement peut donc varier si vous changez le patch de l'effet

Présentation

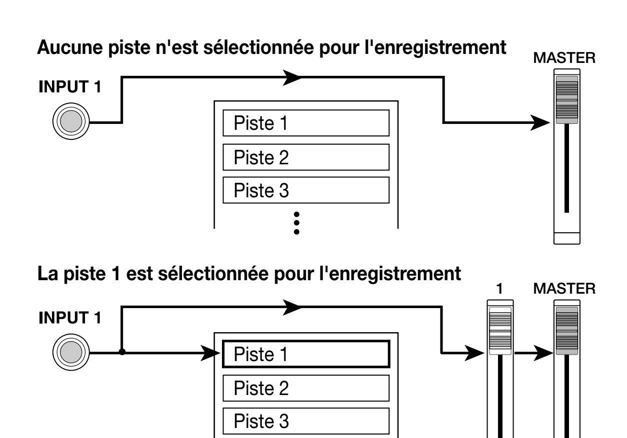
d'insertion. Dans ce cas, réglez de nouveau le niveau d'enregistrement.



2 **Quand le l'enregistreur est à l'arrêt, appuyez plusieurs fois sur la touche de statut 1 pour l'allumer en rouge.**

Les touches de statut 1~6, 7/8 et 9/10 permettent d'activer/de couper l'étouffement des canaux et de sélectionner la piste d'enregistrement. Chaque fois que vous appuyez sur une touche de statut, la touche suit un cycle: elle s'allume en vert (le canal n'est pas étouffé: mute off) → elle s'éteint (canal étouffé: mute on) → elle s'allume en rouge (sélectionnée comme piste d'enregistrement).

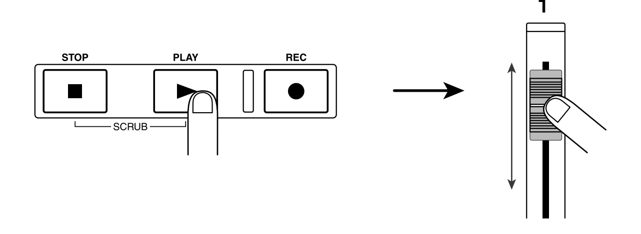
Lorsque la touche de statut 1 passe de vert à rouge, ce qui indique que la piste 1 est sélectionnée pour l'enregistrement, l'acheminement du signal d'entrée change de la façon suivante.



Idée

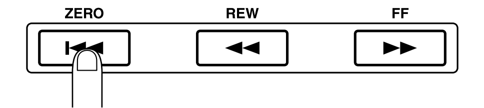
Le nombre de pistes pouvant être enregistrées simultanément est limité à deux pistes mono ou une piste stéréo. Si vous souhaitez enregistrer en stéréo sur les pistes 1~6, sélectionnez les pistes d'enregistrement en appuyant simultanément sur les touches de statut suivantes: 1/2, 3/4 ou 5/6.

3 **Appuyez sur la touche PLAY [▶] et, tout en écoutant le morceau rythmique, actionnez le curseur 1 pour régler le volume d'écoute de la guitare.**

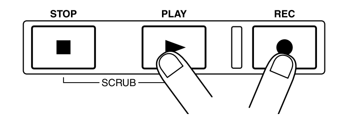


Le curseur 1 ne change que le volume d'écoute de la source d'enregistrement et n'affecte nullement le niveau de l'enregistrement même. Si nécessaire, vous pouvez actionner les curseurs DRUM/BASS pour régler la balance du morceau rythmique. Lorsque vous avez fini de régler le volume d'écoute, appuyez sur la touche STOP [■] pour arrêter le morceau rythmique.

4 **Appuyez sur la touche ZERO [⏮] pour revenir au début du morceau.**



5 **Pour lancer l'enregistrement, maintenez la touche REC [●] enfoncée et appuyez sur la touche PLAY [▶].**



Les touches REC [●] et PLAY [▶] s'allument et l'enregistrement débute sur la piste 1. Enregistrez votre guitare tout en écoutant le morceau rythmique.

6 **Lorsque vous avez terminé l'enregistrement de la guitare, appuyez sur la touche STOP [■].**

Les touches REC [●] et PLAY [▶] s'éteignent et l'enregistrement s'arrête.

7 **Pour écouter l'enregistrement, appuyez sur la touche ZERO [⏮] pour revenir au début du morceau puis appuyez sur la touche PLAY [▶].**

La piste 1 est reproduite en même temps que le morceau rythmique. Pour recommencer l'enregistrement, répétez les étapes 2~6.

8 **Si vous êtes satisfait du résultat, sauvegardez le projet.**

Pour en savoir davantage sur la sauvegarde du projet, voyez p.19.

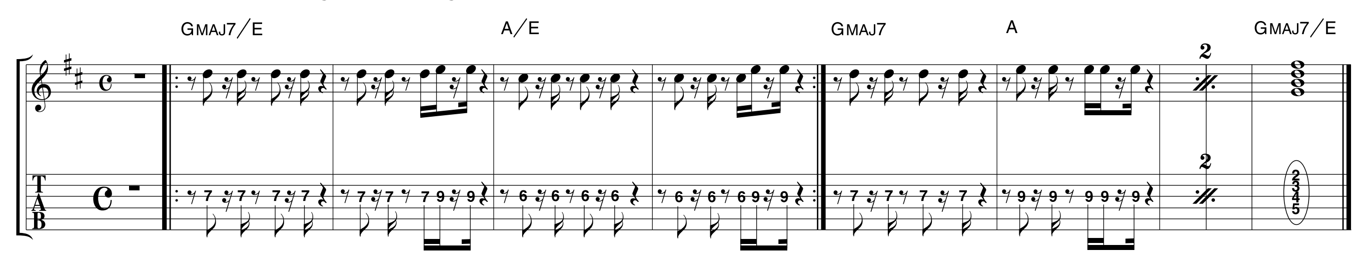
Idée

- Lorsque le l'enregistreur est à l'arrêt, vous pouvez utiliser les touches REW [◀◀]/FF [▶▶] pour avancer ou reculer par pas d'une seconde (si le compteur est en mode d'affichage temporel) ou par temps (si le compteur affiche les mesures). Lorsque vous avez atteint la position voulue, appuyez sur la touche PLAY [▶] pour lancer la reproduction à partir de cet endroit.
- Vous pouvez aussi utiliser les touches REW [◀◀]/FF [▶▶] pour déplacer la position actuelle et recommencer l'enregistrement à partir de cet endroit. Pour

recommencer l'enregistrement à plusieurs reprises à partir d'un endroit donné, il est plus simple de faire appel à la fonction Auto Punch In/Out (→p.33).

- Les pistes V (→p.35) vous permettent d'enregistrer une nouvelle version tout en conservant la version actuelle.

[Exemple de portée: Accompagnement de guitare 2]



Etape 3: Ajout de pistes

Vous allez enregistrer l'accompagnement de guitare repris sur la portée (ci-dessus) sur la piste 2 tout en écoutant l'accompagnement de guitare enregistré sur la piste 1 à l'étape 2 et le morceau rythmique. Vous allez donc ajouter une nouvelle piste.

◆ Préparations ◆

Chargez le projet sauvegardé à l'étape 2-3. Vous pouvez aussi charger le projet "Sample 2" (numéro 993) dont la piste 1 contient déjà un enregistrement de guitare d'accompagnement. (Pour en savoir plus sur le chargement d'un projet, voyez p.17.)

3-1: Sélectionner un patch pour l'effet d'insertion

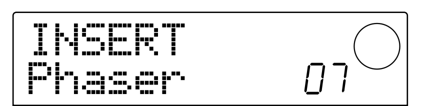
Nous allons également appliquer un effet d'insertion à la piste 2 durant l'enregistrement.

1 Appuyez sur la touche [EFFECT] et servez-vous des touches ALGORITHM pour sélectionner l'algorithme voulu pour l'effet d'insertion.

Comme pour l'étape 2-2, appuyez sur la touche [GUITAR/BASS] afin de sélectionner l'algorithme GUITAR/BASS.

2 Actionnez la molette pour sélectionner un patch.

Pour cet exemple, sélectionnez le patch appelé "Phaser" (numéro 7).



3 Appuyez sur la touche [EXIT].

Vous retournez à l'écran principal.

3-2: Sélectionner une piste et enregistrer

Il reste à régler le niveau d'enregistrement et enregistrer la guitare d'accompagnement sur la piste 2.

1 Tout en jouant sur l'instrument, actionnez la commande [REC LEVEL] pour régler le niveau d'enregistrement.

2 Lorsque le l'enregistreur est à l'arrêt, appuyez plusieurs fois sur la touche de statut 2 afin qu'elle s'allume en rouge.

La piste 2 est sélectionnée pour l'enregistrement.

3 Appuyez sur la touche PLAY [▶] et, tout en écoutant le morceau rythmique, actionnez le curseur 2 pour régler le volume d'écoute de la guitare.

Si nécessaire, vous pouvez actionner les curseurs DRUM/BASS et 1 pour régler la balance de volume du morceau rythmique et de la piste 1. Lorsque vous avez fini de régler le volume d'écoute, appuyez sur la touche STOP [■] pour arrêter le morceau rythmique.

4 Appuyez sur la touche ZERO [|◀◀] pour revenir au début du morceau.



5 Pour lancer l'enregistrement, maintenez la touche REC [●] enfoncée et appuyez sur la touche PLAY [►].

Les touches REC [●] et PLAY [►] s'allument et l'enregistrement débute sur la piste 2. Enregistrez votre guitare tout en écoutant le morceau rythmique et les données de la piste 1.

6 Lorsque vous avez terminé l'enregistrement de la guitare, appuyez sur la touche STOP [■].

Les touches REC [●] et PLAY [►] s'éteignent et l'enregistrement s'arrête.

7 Pour écouter l'enregistrement, appuyez sur la touche ZERO [|◄◄] pour revenir au début du morceau puis appuyez sur la touche PLAY [►].

Les pistes 1/2 sont reproduites en même temps que le morceau rythmique. Pour recommencer l'enregistrement, répétez les étapes 2~6.

Lorsque vous avez terminé l'enregistrement de la piste 2, enregistrez les autres instruments sur les pistes restantes en suivant la même procédure. Une fois l'enregistrement terminé, sauvegardez le projet.

Etape 4: Mixage final

Lorsque vous avez terminé d'enregistrer toutes les pistes, vous pouvez régler la balance ainsi que d'autres paramètres pour la section rythme et la section d'enregistrement et parachever le morceau.

◆ Préparations ◆

- Branchez un enregistreur maître (un MD ou un DAT, par exemple) aux connecteurs [OUTPUT] (DIGITAL ou MASTER).
- Chargez le projet que vous avez sauvegardé à la fin de l'étape 3-2. Vous pouvez également charger le projet "Sample 3" (numéro 994) du disque dur. A la sortie d'usine du MRS-1044, ce projet contient des données préenregistrées sur toutes les pistes. (Pour en savoir davantage sur le chargement d'un projet, voyez p.17.) La structure des pistes de "Sample 3" est donnée ci-dessous.

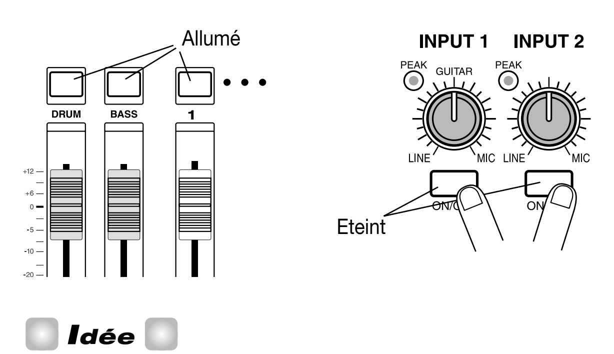
Piste 1	Guitare d'accompagnement 1
Piste 2	Guitare d'accompagnement 2
Piste 3	Guitare solo
Piste 4	Piano électrique
Piste 5	Orgue
Piste 6	Synthétiseur
Pistes 7/8	Percussion (L/R)
Pistes 9/10	Nappe de synthé (L/R)

4-1: Réglages: volume, pan et EQ

Voici comment régler le volume, la position dans l'image stéréo (Pan) et l'égalisation (EQ) pour chaque canal de la section de mixage.

Réglage du volume

1 Toutes les touches de statut (DRUM, BASS, 1~6, 7/8, 9/10) doivent être allumées en vert. En plus, appuyez sur les touches INPUT 1/2 [ON/OFF] pour les éteindre.



Idée

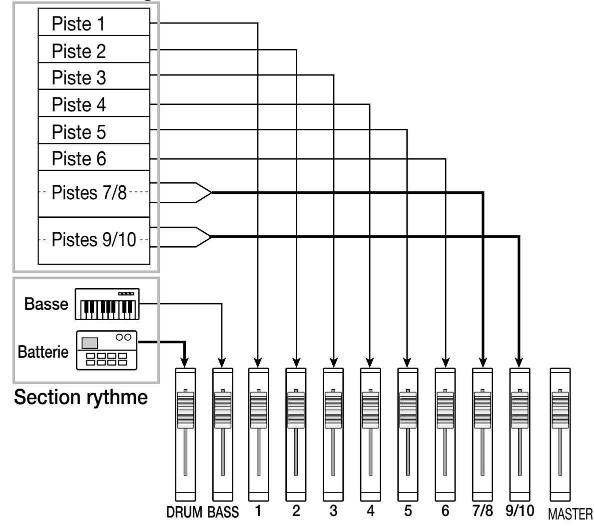
Si les touches INPUT 1/2 [ON/OFF] sont activées, les instruments branchés aux connecteurs [INPUT 1/2]

peuvent également être mixés.

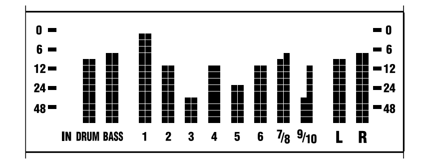
2 **Amenez le curseur MASTER en position 0 (dB).**

3 **Appuyez sur la touche PLAY [▶] pour lancer la reproduction du morceau et servez-vous des curseurs de chaque canal (DRUM, BASS, 1~6, 7/8, 9/10) pour régler la balance.**

La batterie et la basse de la section rythme sont respectivement assignées aux canaux DRUM et BASS tandis que les pistes de l'enregistreur 1~6, 7/8, 9/10 sont assignés aux canaux 1~6, 7/8 et 9/10 de la section de mixage. Utilisez les curseurs DRUM/BASS pour régler le volume de la section rythme et les curseurs 1~6, 7/8 et 9/10 pour régler le volume de chaque piste de la section d'enregistrement.



L'indicateur de niveau (DRUM, BASS, 1~6, 7/8, 9/10) situé au centre de l'écran indique le niveau des signaux de chaque canal pris après le curseur. L'indicateur de niveau L/R affiche le niveau du signal après le curseur MASTER. Effectuez le mixage en veillant à ce que le point 0 (dB) des différents indicateurs ne s'allume pas.



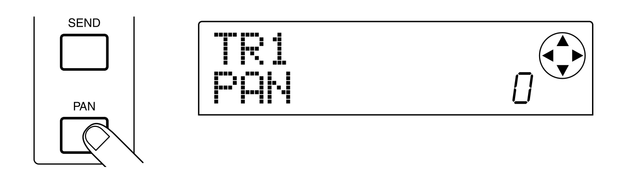
Idée

Si nécessaire, vous pouvez également afficher les niveaux des signaux pris avant le curseur (→p.54).

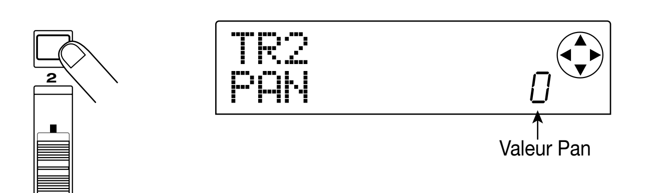
Réglage du panoramique (PAN)

4 **A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [PAN] de la section TRACK PARAMETER.**

Lorsque vous appuyez sur une des touches de la section TRACK PARAMETER, le menu des paramètres de piste apparaît et vous permet de régler des paramètres tels que le panoramique (position stéréo) et l'égalisation (EQ) pour chaque canal. Si vous appuyez sur la touche [PAN], un écran vous permettant de régler le panoramique apparaît.



5 **Appuyez sur la touche de statut du canal dont vous souhaitez régler le pan.**



Lorsque le menu de paramètres de piste est affiché, vous pouvez actionner une touche de statut (ou les touches du curseur [◀]/[▶]) pour sélectionner le canal dont vous souhaitez ajuster le paramètre.

6 **Actionnez la molette pour régler la valeur Pan.**

La valeur Pan peut être réglée sur la plage suivante: L100 (extrême gauche) ~ 0(centre) ~ R100 (extrême droite).

7 **Répétez les étapes 5~6 pour régler le panoramique des autres canaux.**

Remarque

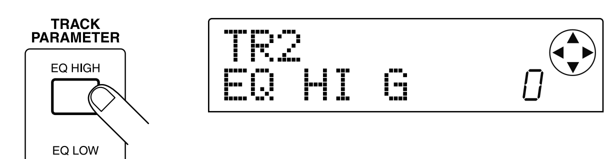
Pour les canaux stéréo (les canaux DRUM, 7/8 et 9/10), le paramètre PAN fait office de paramètre BALANCE et permet de régler la balance entre les canaux gauche et droit.

Réglage de l'égalisation (EQ)

8 **Appuyez sur la touche [EQ HIGH] ou [EQ LOW].**

Appuyez sur la touche [EQ HIGH] pour régler l'égalisation des hautes fréquences ou sur la touche [EQ LOW] pour régler l'égalisation des basses fréquences. L'illustration suivante montre l'écran qui apparaît lorsque vous appuyez

sur la touche [EQ HIGH].



9 **Appuyez sur la touche de statut du canal dont vous souhaitez régler l'égalisation.**

10 **Utilisez les touches du curseur [▼]/[▲] pour sélectionner le paramètre EQ à ajuster et actionnez la molette pour en changer la valeur.**

Voici les paramètres disponibles et leur plage.

- **Si vous appuyez d'abord sur la touche [EQ HIGH]**
- EQ HI G: Détermine l'accentuation/l'atténuation -12~0~12 (dB) de l'aigu.
- EQ HI F: Détermine la fréquence à laquelle l'accentuation/l'atténuation de l'aigu se produira (plage: 500~18000 (Hz)).
- **Si vous appuyez d'abord sur la touche [EQ LOW]**
- EQ LO G: Détermine l'accentuation/l'atténuation -12~0~12 (dB) du grave.
- EQ LO F: Détermine la fréquence à laquelle l'accentuation/l'atténuation du grave se produira (plage: 40~1600 (Hz)).

Idée

- Lorsque les paramètres EQ HI G / EQ HI F sont affichés à l'écran, vous pouvez appuyer sur la touche [EQ HIGH] pour activer/couper l'égalisation de l'aigu. (La touche s'éteint lorsqu'elle est coupée).
- Lorsque les paramètres EQ LO G / EQ LO F sont affichés à l'écran, vous pouvez appuyer sur la touche [EQ LOW] pour activer/couper l'égalisation du grave. (La touche s'éteint lorsqu'elle est coupée).

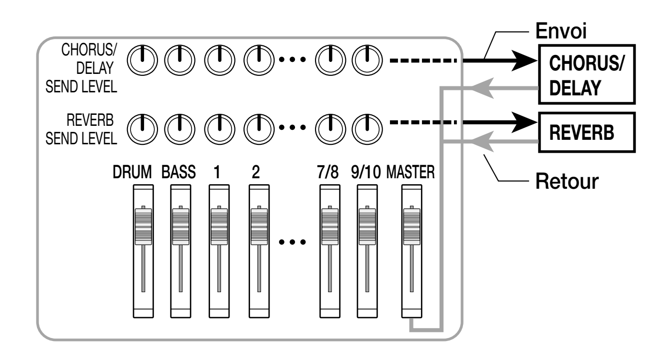
11 **Répétez les étapes 9~10 pour effectuer des réglages semblables pour les autres paramètres d'égalisation ou pour les autres canaux.**

12 **Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche [EXIT].**

Vous retournez à l'écran principal.

4-2: Utilisation de l'effet de type envoi/retour

Deux effets, la réverbération et le chorus/delay, sont reliés de façon interne à la boucle envoi/retour de la section de mixage. Ces effets sont appelés "effets envoi/retour (send/return)". L'illustration suivante montre le flux du signal des effets envoi/retour.



Pour chaque canal, la profondeur de l'effet envoi/retour est déterminée par le niveau d'envoi (le niveau du signal envoyé à chaque effet). Si vous augmentez le niveau d'envoi à l'effet, la quantité de signal traité par l'effet augmente, ce qui accroît l'effet pour ce canal.

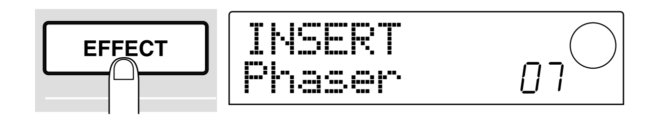
Pour cette présentation, nous allons sélectionner un patch envoi/retour et régler le niveau d'envoi de chaque canal afin de déterminer l'importance de la réverbération et du chorus.

Changer le patch de l'effet envoi/retour

Les nouveaux projets contiennent des patches pour la réverbération et le chorus/delay. Voici comment changer le patch sélectionné et éditer les effets de réverbération et de chorus.

1 **Appuyez sur la touche [EFFECT].**

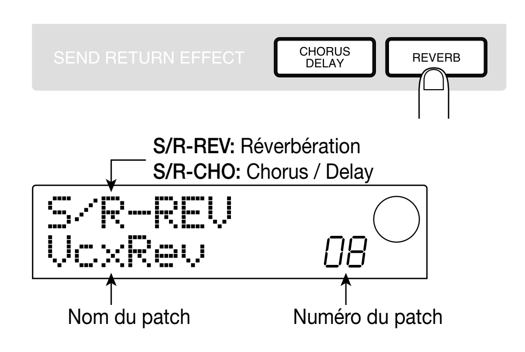
L'écran qui apparaît vous permet de sélectionner des patches pour les effets internes (effets d'insertion ou envoi/retour).



2 **Appuyez sur la touche [REVERB] ou [CHORUS/ DELAY].**

Appuyez sur la touche [REVERB] pour sélectionner un patch de réverbération ou sur la touche [CHORUS/ DELAY] pour sélectionner un patch chorus/delay. L'écran affiche le patch actuellement en vigueur pour l'effet choisi.

L'écran à la page suivante apparaît par exemple lorsque vous appuyez sur la touche [REVERB].



3 **Actionnez la molette pour sélectionner un patch.**

Pour notre exemple, sélectionnez le patch appelé "BrgtRoom" (numéro 01).

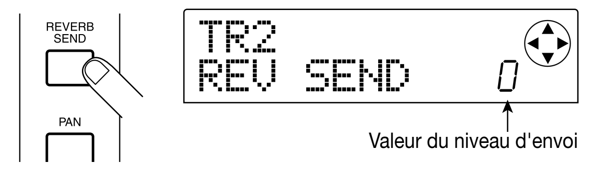
4 **Une fois le patch sélectionné, appuyez sur la touche [EXIT].**

Vous retournez à l'écran principal.

Réglage du niveau d'envoi

5 **Dans la section TRACK PARAMETER, appuyez sur la touche [CHORUS/DELAY SEND] ou [REVERB SEND].**

Appuyez sur la touche [REVERB SEND] pour régler le niveau d'envoi à la réverbération ou sur la touche [CHORUS/DELAY SEND] pour régler le niveau d'envoi au chorus/delay. L'écran qui apparaît vous permet de régler le niveau d'envoi de l'effet sélectionné. L'écran ci-dessous est un exemple de ce que vous obtenez en appuyant sur [REVERB SEND].



6 **Appuyez sur la touche de statut du canal (DRUM, BASS, 1~6, 7/8, 9/10) dont vous souhaitez ajuster le niveau d'envoi.**

La valeur choisie pour le niveau d'envoi du canal en question s'affiche.

7 **Appuyez sur la touche PLAY [►] et, durant la reproduction du morceau, actionnez la molette pour régler le niveau d'envoi.**

Le niveau d'envoi peut être réglé sur la plage 0~100. Plus la valeur est élevée, plus l'effet sera important pour le canal en question.

8 **Réglez le niveau d'envoi des autres canaux en suivant les étapes 6~7.**

9 **Les réglages terminés, appuyez sur la touche [EXIT].**

Vous retournez à l'écran principal.

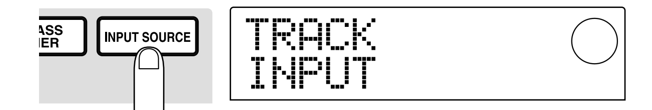
4-3: Appliquer un effet d'insertion à tout un morceau

Vous pouvez placer le point d'insertion immédiatement avant le curseur MASTER et vous servir d'un des patches de l'algorithme MASTERING pour modifier la dynamique ou la tonalité du morceau entier. Vous trouverez ci-dessous un exemple d'application d'un effet d'insertion au morceau entier.

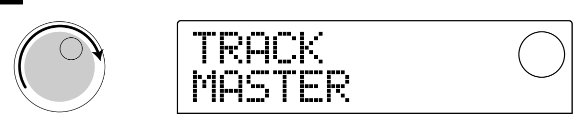
Changer le point d'insertion pour l'effet d'insertion

1 **A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [INPUT SOURCE] (située dans la section effets).**

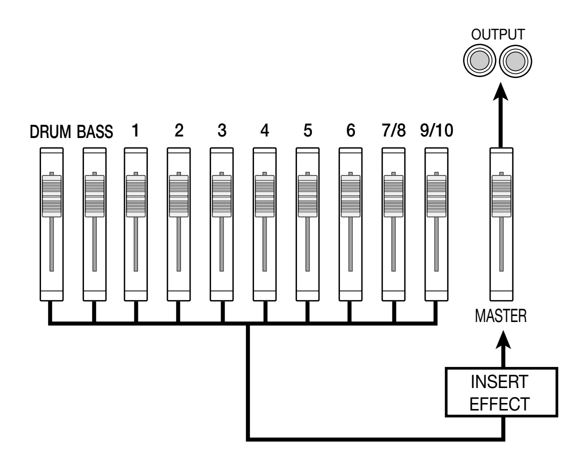
La touche [INPUT SOURCE] clignote et l'écran affiche "TRACK INPUT". Cela signifie que l'effet d'insertion est inséré dans la section de mixage d'entrée (celle qui traite les signaux d'entrée).



2 **Actionnez la molette pour afficher "TRACK MASTER".**



Le point d'insertion de l'effet se trouve alors immédiatement avant le curseur MASTER et peut traiter le signal du morceau entier avant qu'il ne soit envoyé à la sortie [OUTPUT].



Présentation

Idée

Vous pouvez également insérer l'effet dans n'importe quel canal de la section de mixage afin de traiter le signal de la section rythme, par exemple. Pour en savoir plus, voyez p.76.

3 **Appuyez sur la touche [EXIT].**

Vous retournez à l'écran principal.

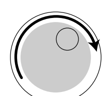
Sélection d'un patch pour l'effet d'insertion

4 **Appuyez sur la touche [EFFECT] puis sur la touche [MASTERING].**

L'algorithme MASTERING est sélectionné pour l'effet d'insertion.

5 **Actionnez la molette pour sélectionner un patch.**

En l'occurrence, optez pour le patch numéro 07 "WarmMst".



INSERT
WarmMst 07

6 **Appuyez sur la touche PLAY [▶] pour lancer la reproduction du morceau.**

Tout le morceau passe par l'effet d'insertion avant d'être envoyé aux sorties [OUTPUT]. Vous pouvez aussi éditer le patch sélectionné afin de modifier avec précision le mode d'application de l'effet (→p.78).

7 **Une fois le patch sélectionné, appuyez sur la touche [EXIT].**

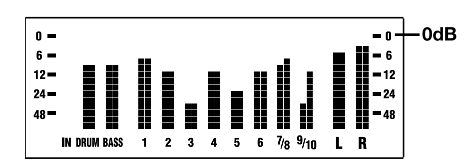
Vous retournez à l'écran principal.

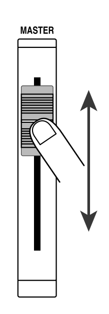
4-4: Mixage final

Pour finir, vous allez enregistrer le morceau complet (mixage final) sur un enregistreur maître.

1 **Appuyez sur la touche PLAY [▶] pour lancer la reproduction du morceau et, tout en gardant un oeil sur l'indicateur de niveau, réglez le volume global du morceau.**

Ajustez le curseur MASTER en veillant à ce que le point 0 dB de l'indicateur L/R ne s'allume pas.





2 **Lorsque vous avez fini de régler le curseur MASTER, appuyez sur la touche STOP [■] pour arrêter le transport puis appuyez sur la touche ZERO [|◀◀] pour revenir au début du morceau.**

3 **Lancez l'enregistrement sur l'enregistreur externe branché à la sortie [OUTPUT] puis appuyez sur la touche PLAY [▶] du MRS-1044.**

4 **A la fin de l'enregistrement, arrêtez l'enregistreur externe. Appuyez sur la touche STOP [■] du MRS-1044 pour arrêter le morceau.**

Le mixage final est alors terminé. N'oubliez pas de sauvegarder le projet sur le disque dur.

 **Idée** 

A la sortie d'usine, le disque dur contient un projet ayant un mixage complet de toutes les pistes enregistrées (projet "Sample 4", numéro 995.) Pour en savoir davantage sur le chargement d'un projet, voyez p.17.

 **Remarque** 

Sur le MRS-1044, le projet en cours est sauvegardé automatiquement lorsque vous mettez l'appareil hors tension ou chargez un autre projet. Soyez donc prudent car si vous modifiez le mixage final après avoir sauvegardé le projet dans sa version que vous voulez définitive, cette nouvelle version écrasera la "définitive" et vous serez incapable de la récupérer. Une fois que vous tenez le mixage qui vous convient, nous vous conseillons soit de protéger ce projet (→p.85) soit de sauvegarder les réglages de mixage sous forme de "scène" (→p.51).

Référence [Enregistreur]

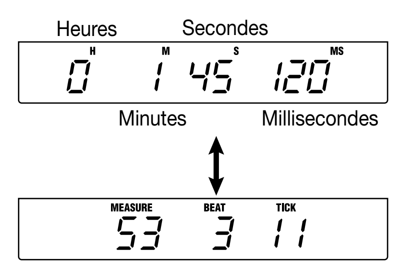
Cette section décrit les fonctions et opérations de la section d'enregistrement du MRS-1044.

Localisation d'un endroit dans le morceau

Vous pouvez spécifier un endroit dans le morceau sur base temporelle par unités minutes/secondes/10ms ou sur base plus musicale, par unités de mesures/temps/ battements et gagner cet endroit.

1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [TIME BASE] dans la section d'affichage.

A chaque pression sur la touche [TIME BASE], le compteur alterne entre un affichage temporel et un affichage en mesure.





Vous pouvez effectuer des opérations de localisation même lorsque la section rythme est déconnectée de la section d'enregistrement (lorsque la touche [RHYTHM] est allumée). Dans ce cas cependant, l'affichage en mesure est de rigueur.

2. Assurez-vous que l'enregistreur est arrêté et appuyez une fois sur la touche du curseur [►] depuis l'écran principal.

La lettre "M" clignote pour l'affichage temporel tandis que l'indication "MEASURE" clignote pour l'affichage en mesures.



3. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour déplacer la zone clignotante vers la gauche ou la droite et actionnez la molette pour entrer l'endroit où vous souhaitez vous rendre.

Vous pouvez spécifier une position en minutes/secondes/10 millisecondes ou en mesures/temps/ battements. Lorsque vous changez la valeur, vous vous retrouvez immédiatement à l'endroit spécifié.

Vous pouvez aussi appuyer sur la touche PLAY [►] pour lancer la reproduction à partir de l'endroit localisé.

Insertion de repères dans le morceau (fonction Marker)

Vous pouvez insérer jusqu'à 100 repères dans un morceau à n'importe quel endroit et accéder à un repère d'une pression sur une touche ou en entrant le numéro du repère voulu. C'est pratique lorsque vous souhaitez reproduire une section du morceau de façon répétitive à partir d'un endroit donné.



La fonction Marker peut également servir à charger des réglages de mixage (scènes) à un endroit précis du morceau (→ p.51).

Insertion d'un repère

Voici comment insérer un repère à un endroit du morceau.

1. Localisez le point où vous souhaitez insérer un repère.

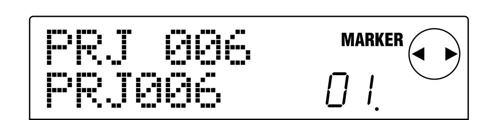
Si nécessaire, vous pouvez faire appel à la fonction Scrub afin d'affiner le réglage de la position par dizaines de millisecondes (→ p.31).



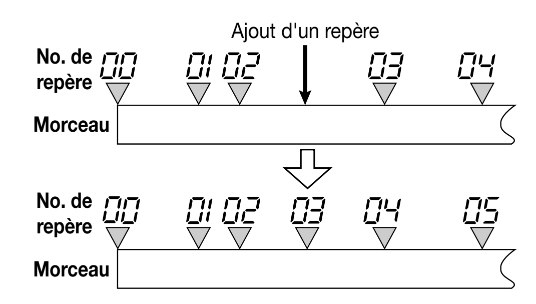
Vous pouvez insérer un repère lorsque le morceau est en cours de reproduction ou à l'arrêt.

2. Appuyez sur la touche [MARK].

Un repère est inséré à la position actuelle. Lors de l'insertion d'un repère, le numéro du repère (01~99) apparaît sous MARKER dans le coin supérieur droit de l'écran.



Le numéro de repère est assigné automatiquement, selon un ordre ascendant à partir du début du morceau. Si vous ajoutez un nouveau repère entre deux repères, tous les repères qui lui succèdent sont renumérotés.





- Le repère numéro 00 est inséré d'office au début du morceau (la position zéro du compteur).
- A l'écran principal, la zone MARKER du coin supérieur droit de l'écran affiche le numéro du repère que vous avez passé en dernier lieu. Si le numéro du repère comporte un point en bas à droite, cela signifie que la position du repère correspond à la position actuelle.

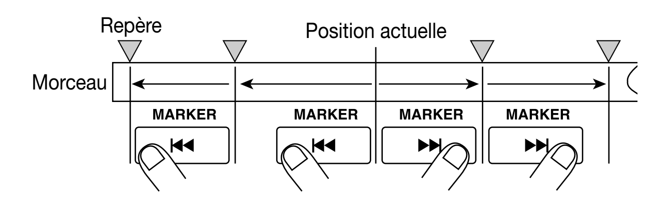
Localisation d'un repère

Voici comment gagner l'emplacement d'un repère. Vous avez le choix entre deux méthodes: soit en utilisant les touches, soit en spécifiant le numéro du repère.

■ Localisation avec les touches

1. Appuyez sur une des touches MARKER [⏮] ou [⏭].

Chaque pression sur la touche vous amène au repère suivant avant ou après la position actuelle.



■ Localisation en spécifiant le numéro du repère

1. A l'écran principal, appuyez une fois sur la touche du curseur [◀].

L'indication MARKER clignote dans le coin supérieur droit de l'écran.

2. Actionnez la molette pour sélectionner le numéro du repère voulu.

Dès que le numéro change, vous vous retrouvez sur le repère en question.

Supprimer un repère

Voici comment supprimer un repère.

1. Rendez-vous à la position du repère à supprimer.

Le numéro affiché sous MARKER correspond au repère qui sera supprimé. Toutefois, pour pouvoir supprimer un repère, il faut que la position actuelle corresponde exactement à celle du repère. Veillez donc à ce que le point s'affiche dans le bas, à droite du numéro du repère.

2. Appuyez sur la touche [CLEAR].

Le repère en question est supprimé et les repères suivants sont renumérotés.



- Un repère supprimé est irrécupérable.
- Il est impossible de supprimer le repère numéro "00" au début du morceau.

Localiser une position avec exactitude (fonctions Scrub/ Preview)

Le MRS-1044 a une fonction "Scrub" qui permet de localiser un emplacement avec exactitude en reproduisant de façon répétitive un bref passage avant ou après la position actuelle. Cela vous permet notamment de trouver l'endroit précis où commence/s'arrête un son. Lorsque la fonction Scrub est active, vous pouvez faire appel à la fonction "Preview" qui reproduit 0,7 secondes avant ou après l'endroit en question lorsque vous appuyez sur la touche REW [◀◀] ou FF [▶▶]. L'utilisation simultanée des fonctions Scrub et Preview permet de trouver l'endroit voulu rapidement et avec précision.

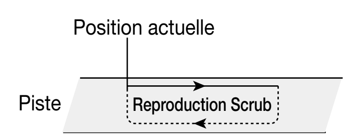


Lors de l'utilisation des fonctions Scrub/Preview, vous ne pouvez écouter qu'une seule des pistes 1~10.

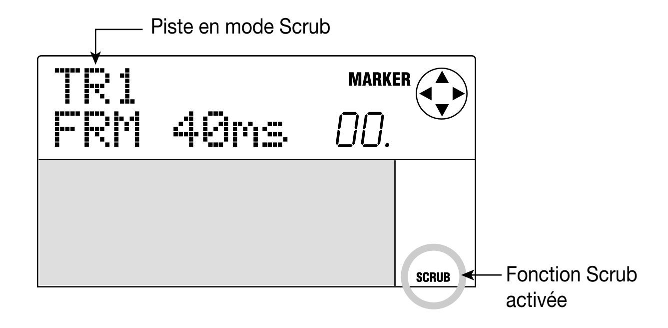
Utilisation des fonctions Scrub/Preview

1. A partir de l'écran principal, maintenez la touche STOP [■] enfoncée et appuyez sur la touche PLAY [▶].

Vous activez ainsi la fonction Scrub qui reproduit en boucle un très bref passage (40 millisecondes par défaut) suivant la position actuelle.



Lorsque la fonction Scrub est active, l'indication SCRUB apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran.



2. Appuyez sur une des touches de statut 1~6, 7/8 ou 9/10 pour sélectionner la piste à soumettre à la fonction Scrub.

Pour les pistes stéréo (7/8, 9/10), la piste sélectionnée alterne entre les numéros pairs et impairs chaque fois que vous appuyez sur la touche de statut.

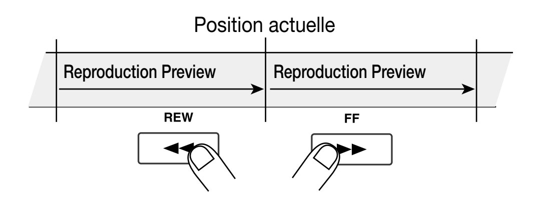
3. Utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] pour faire clignoter l'unité affichée à l'extrémité droite du compteur ("MS" en affichage temporel ou "TICK" en affichage de mesures).

4. Actionnez la molette vers la gauche ou la droite pour trouver la position voulue.

Tant que la reproduction Scrub se poursuit, la position actuelle se déplace par dizaines de millisecondes pour l'affichage temporel ou par battements (ticks) pour l'affichage en mesures.

5. Si vous souhaitez utiliser la fonction Preview pour écouter le passage précédant la position actuelle, appuyez sur la touche REW [◀◀]. Pour écouter le passage suivant la position actuelle, appuyez sur la touche FF [▶▶].

Si vous appuyez sur la touche REW [◀◀], une plage de 0,7 secondes précédant la position actuelle sera reproduite (elle se termine à la position actuelle). Si vous appuyez sur la touche FF [▶▶], une plage de 0,7 secondes suivant la position actuelle sera reproduite (en commençant à la position actuelle). Il s'agit de la "reproduction Preview". A la fin de la reproduction Preview, la reproduction Scrub reprend.



6. Pour annuler la fonction Scrub, appuyez sur la touche STOP [■].

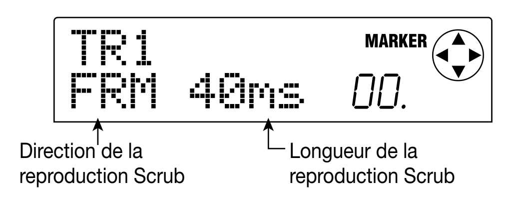
Vous retournez à l'écran principal.

Changer les réglages de la fonction Scrub

Lorsque la fonction Scrub est activée, vous pouvez changer la direction de la reproduction Scrub (elle peut reproduire le passage soit précédant soit suivant la position actuelle) ainsi que la longueur du passage.

1. A partir de l'écran principal, maintenez la touche STOP [■] enfoncée et appuyez sur la touche PLAY [▶].

Vous activez ainsi la fonction Scrub et l'écran suivant apparaît. Les indications dans le coin inférieur gauche (TO/FRM) indiquent la direction de la reproduction Scrub tandis que le numéro du coin inférieur droit (40~200) précise la longueur du passage reproduit.



Référence [Enregistreur]

2. Pour modifier la longueur de la reproduction Scrub, servez-vous des touches du curseur [◀]/[▶] pour faire clignoter le réglage de longueur et actionnez la molette.

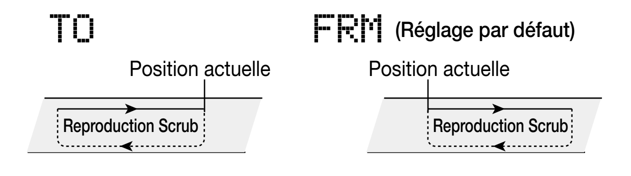
Vous avez le choix parmi les longueurs suivantes: 40, 80, 120, 160 ou 200 (ms).

Idée

Vous pouvez aussi vous servir des touches [▲]/[▼] pour changer la longueur de la reproduction Scrub.

3. Pour modifier la direction de la reproduction Scrub, servez-vous des touches du curseur [◀]/[▶] pour faire clignoter le réglage de direction et actionnez la molette.

Si vous sélectionnez "TO", la reproduction Scrub débute avant la position actuelle où elle s'arrête. Si vous optez pour "FRM", la reproduction Scrub débute à partir de la position actuelle (réglage par défaut).



Idée

La reproduction Scrub est immédiatement affectée par tout changement aux réglages Scrub.

4. Si vous voulez utiliser les nouveaux réglages Scrub pour trouver une position, servez-vous des touches du curseur [◀]/[▶] pour déplacer la zone clignotante par paliers correspondant à l'unité affichée à droite du compteur ("MS" pour l'affichage temporel ou "TICK" pour l'affichage en mesures).

Actionnez la molette vers la gauche ou la droite pour déplacer la position actuelle vers l'arrière ou vers l'avant. Pour en savoir davantage sur les fonctions Scrub/Preview, voyez plus haut.

5. Pour quitter la fonction Scrub, appuyez sur la touche STOP [■].

Vous retournez à l'écran principal.

Reproduction répétée (fonction A-B Repeat)

La fonction A-B Repeat reproduit de manière répétitive une plage spécifique du morceau. C'est pratique pour écouter plusieurs fois une section donnée.

1. Rendez-vous à l'endroit où vous souhaitez faire débuter la reproduction répétée et appuyez sur la touche [A-B REPEAT].

La touche [A-B REPEAT] clignote et le point de départ (point A) de la section à répéter est défini.

2. Rendez-vous à l'endroit où vous souhaitez terminer la reproduction répétée et appuyez sur la touche [A-B REPEAT].

La touche [A-B REPEAT] cesse de clignoter et reste allumée. Le point final (point B) de la section à répéter est défini.

Remarque

Si vous définissez un point B situé avant le point A, la plage répétée ira des points B → A.

Idée

- Pour recommencer les réglages des points A/B, appuyez plusieurs fois sur la touche [A-B REPEAT] pour l'éteindre puis recommencez les étapes 1 et 2.
- Les réglages des points A/B peuvent être effectués lorsque l'enregistreur est soit à l'arrêt, soit en mode de reproduction (lecture).

3. Pour lancer la reproduction répétée, appuyez sur la touche PLAY [▶].

La reproduction répétée commence lorsque vous appuyez sur la touche PLAY [▶] alors que la touche [A-B REPEAT] est allumée. Même après avoir actionné la touche STOP [■] pour arrêter la reproduction, vous pouvez recommencer la reproduction répétée tant que la touche [A-B REPEAT] est allumée.

4. Pour couper la reproduction répétée, appuyez sur la touche [A-B REPEAT].

La touche [A-B REPEAT] s'éteint et la reproduction répétée est coupée.

Remarque

Lorsque la touche [A-B REPEAT] s'éteint, les points A/B sont effacés.

Réenregistrer une plage spécifiée (fonction Punch In/Out)

La fonction Punch In/Out vous permet de réenregistrer une plage déterminée d'une piste enregistrée au préalable. Le fait de faire passer une piste du mode de reproduction au mode d'enregistrement s'appelle "Punch In" tandis que le retour du mode d'enregistrement au mode de reproduction s'appelle "Punch Out".
Le MRS-1044 propose deux méthodes. Vous pouvez vous servir des touches en face avant ou d'un commutateur au pied (disponible en option) pour effectuer un Punch In/Out manuel ou programmer un Punch In/Out automatique à des positions définies au préalables.



Lorsque vous réenregistrez des données avec la fonction Punch In/Out, les données enregistrées au préalable sont écrasées (remplacées) par les nouvelles. Si vous souhaitez comparer les deux versions, faites une saisie préalable de la piste originale sous forme de données Undo (annulation des changements effectués) (→ p.44).

Punch In/Out manuel

Voici comment effectuer un réenregistrement d'une section d'une piste avec la fonction Punch In/Out manuelle.



Pour utiliser un commutateur au pied (ZOOM FS01/FS02) afin de piloter la fonction Punch In/Out, branchez le commutateur au pied au connecteur [FOOT SW] en face arrière.

Remarque

Avec les réglages par défaut du MRS-1044, un commutateur au pied branché au connecteur [FOOT SW] est réglé pour lancer/arrêter la reproduction du morceau. Si vous souhaitez l'utiliser pour piloter l'enregistrement Punch In/Out, changez d'abord les réglages internes (→ p.92).

1. Appuyez plusieurs fois sur la touche de statut de la piste contenant la section à réenregistrer. La touche doit s'allumer en rouge.

2. Amenez le curseur du canal correspondant à la position 0 dB.

3. Tout en jouant sur l'instrument, servez-vous de la commande [REC LEVEL] pour régler le niveau d'enregistrement.

Si nécessaire, lancez la reproduction de l'enregistreur et servez-vous des curseurs de la section de mixage pour régler la balance entre votre instrument et la reproduction des pistes.

4. Gagnez une position située quelques mesures avant l'endroit où vous souhaitez commencer le réenregistrement et appuyez sur la touche PLAY [►] pour lancer la reproduction.

5. Lorsque vous arrivez à la position Punch In, appuyez sur la touche REC [●] (ou actionnez le commutateur au pied).

La touche REC [●] s'allume et l'enregistrement débute à partir de cet endroit.

6. Une fois arrivé au point Punch Out, appuyez une fois de plus sur la touche REC [●] (ou actionnez le commutateur au pied).

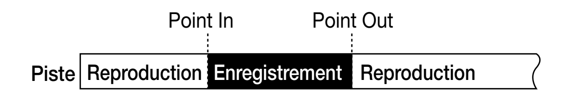
La touche REC [●] s'éteint et l'enregistrement cesse à cette position.

7. Pour arrêter le transport, appuyez sur la touche STOP [■].

8. Pour écouter le nouvel enregistrement, retournez à la position de l'étape 4 et appuyez sur la touche PLAY [►].

Punch In/Out automatique

La fonction Punch In/Out automatique vous permet de programmer à l'avance la plage à réenregistrer. L'enregistrement débute automatiquement à la position définie comme point Punch In et s'arrête automatiquement à la position Punch Out.



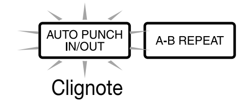
Pour pouvoir faire appel à la fonction Punch In/Out automatique, utilisez la touche [AUTO PUNCH-IN/OUT] pour déterminer les points In et Out avant de procéder à l'enregistrement. Voici comment procéder.

1. Amenez le curseur du canal correspondant à la piste en question en position 0 dB.

2. Tout en jouant sur l'instrument, utilisez la commande [REC LEVEL] pour régler le niveau d'enregistrement.

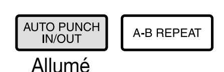
3. Gagnez la position où l'enregistrement doit commencer (point In) et appuyez sur la touche [AUTO PUNCH-IN/OUT].

La touche [AUTO PUNCH-IN/OUT] clignote. Le point In marquant le début du réenregistrement est programmé.



4. Gagnez la position où l'enregistrement doit se terminer (point Out) et appuyez une fois de plus sur la touche [AUTO PUNCH-IN/OUT].

Le point Out marquant la fin du réenregistrement est programmé; la touche [AUTO PUNCH-IN/OUT] cesse de clignoter et s'allume pour indiquer que la fonction Punch In/Out automatique est active.





Pour définir les points In et Out avec précision, vous pouvez utiliser la fonction Scrub (→ p.31) pour trouver la position puis insérer un repère (→ p.29) à ces endroits.

5. Gagnez une position antérieure à celle du point In.

6. Appuyez plusieurs fois sur la touche de statut de la piste à réenregistrer partiellement jusqu'à ce qu'elle clignote en rouge.



Si la touche de statut s'allume en rouge, cela signifie que la position actuelle se trouve entre les points In et Out. Dans ce cas, retournez en arrière, avant le point In.

7. Si vous souhaitez vous entraîner et simuler l'opération de Punch In/Out automatique, appuyez sur la touche PLAY [▶].

L'enregistreur lance la reproduction. Lorsque vous arrivez au point In, la piste sur laquelle vous effectuez le Punch In/Out est étouffée. Au point Out, l'étouffement est coupé et la piste redevient audible. (Vous êtes toujours en mesure d'écouter le signal d'entrée). Cette méthode n'enregistre rien sur la piste mais simule l'opération Punch In/Out.
Quand vous vous sentez prêt, retournez à une position précédant le point In.

8. Pour effectuer réellement l'enregistrement Punch In/Out automatique, maintenez la touche REC [●] enfoncée et appuyez sur la touche PLAY [▶].

A partir du point In, l'enregistrement débute automatiquement. Une fois que vous atteignez le point Out, l'enregistrement s'arrête automatiquement et fait place à la reproduction.

9. A la fin de l'enregistrement, appuyez sur la touche STOP [■].

10. Pour vérifier le contenu des données enregistrées, appuyez sur la touche de statut de la piste que vous venez de corriger. Cette touche s'allume en vert. Gagnez ensuite une position antérieure au point "In" et appuyez sur la touche PLAY [▶].

Pour recommencer l'enregistrement, répétez les étapes 5~8.

11. Lorsque vous êtes satisfait du résultat, appuyez sur la touche [AUTO PUNCH-IN/OUT].

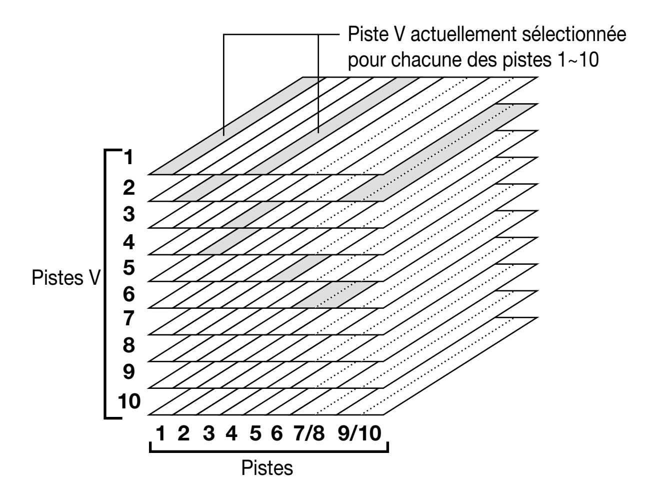
La touche [AUTO PUNCH-IN/OUT] s'éteint et la fonction Punch In/Out automatique est coupée. (Les réglages de points In et Out sont annulés).



En combinant les fonctions Auto Punch In/Out et A-B Repeat (→ p.32), vous pouvez revenir automatiquement au point In après avoir atteint le point Out et écouter le nouvel enregistrement. Pour cela, programmez les points In et Out puis définissez les points A et B à l'extérieur de la plage In~Out et activez la fonction A-B Repeat.

Utilisation des pistes V

Chaque piste 1~10 de l'enregistreur contient dix pistes virtuelles appelées "pistes V". Pour chaque piste, vous pouvez sélectionner une piste virtuelle qui servira pour l'enregistrement et la reproduction. Vous pouvez aussi changer de piste virtuelle lors de l'enregistrement de chant ou de solos de guitare sur une piste afin de les comparer et de sélectionner la meilleure piste V.



Changer de piste V

Voici comment changer la piste V utilisée par chacune des pistes 1~10.



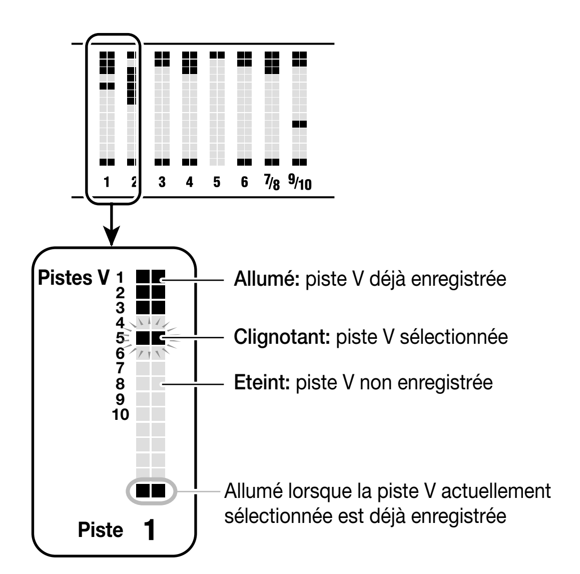
Pour les pistes stéréo (pistes 7/8 et 9/10), vous pouvez sélectionner différentes pistes V pour les pistes paires et impaires.

1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [V-TAKE] de la section d'affichage.

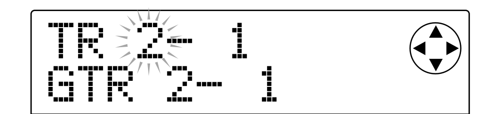
La touche [V-TAKE] s'allume et l'écran qui apparaît vous permet de changer de piste V pour chaque piste. Dans l'indication "TRxx-yy", xx représente le numéro de piste (1~10) et yy le numéro de piste V (1~10) actuellement sélectionnée pour la piste en question. Le nom de la piste V est affiché sous "TRxx-yy".

TR 3- 2
GTR 3- 2

L'indicateur de niveau affiche des segments allumés/clignotant/éteints pour indiquer la piste V sélectionnée pour chaque piste et les pistes V qui ont déjà été enregistrées.



2. Utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] pour faire clignoter le numéro de la piste et actionnez la molette pour sélectionner une piste (1~10).





Vous pouvez aussi vous servir des touches de statut (1~6, 7/8, 9/10) pour sélectionner une piste. Lorsque vous utilisez les touches de statut 7/8 et 9/10, les pistes paires et impaires sont sélectionnées en alternance lors de chaque pression sur la touche.

3. Utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] pour faire clignoter le numéro de la piste V et actionnez la molette pour sélectionner une piste V (1~10).

Si nécessaire, répétez les étapes 2~3 pour changer de piste V pour d'autres pistes.
Les pistes V qui ont déjà été enregistrées se voient assigner un nom par défaut que vous pouvez bien sûr modifier (voyez la section suivante).

- GTRxx-yy: Piste V enregistrée via un effet d'insertion (algorithme= GUITAR/BASS)
- MICxx-yy: Piste V enregistrée via un effet d'insertion (algorithme= MIC)
- LINxx-yy: Piste V enregistrée via un effet d'insertion (algorithme= LINE)
- MASxx-yy: Piste V enregistrée via un effet d'insertion (algorithme=MASTERING)
- BYPxx-yy: Piste V enregistrée en contournant l'effet d'insertion
- BOUxx-yy: Piste V enregistrée avec la fonction Bounce (fusion de pistes)

* xx représente le numéro de piste (1~10) et yy le numéro de piste V (1~10).

Remarque

Si vous sélectionnez une piste V non enregistrée, le nom de la piste V sera remplacé par "NO DATA".

4. Lorsque vous avez fini de changer de pistes V, appuyez sur la touche [EXIT].

La touche [V-TAKE] s'éteint et vous revenez à l'écran principal.

Editer le nom d'une piste V

Une piste V enregistrée se voit assigner un nom par défaut que vous pouvez bien sûr modifier comme suit.

1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [V-TAKE].

L'écran qui apparaît vous permet de changer la piste V de chaque piste.

2. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] et la molette (ou les touches de statut) pour sélectionner la piste (1~10) dont dépend la piste V dont vous souhaitez modifier le nom.

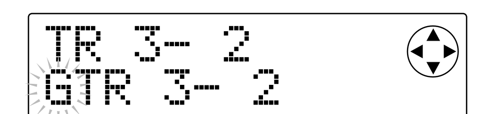
Pour en savoir davantage la façon de sélectionner une piste, voyez p.35.

Idée

- Il est impossible d'éditer le nom d'une piste V non enregistrée (NO DATA).
- Le nom de la piste V ne peut être édité que si la piste V en question est actuellement sélectionnée pour la piste 1~10.

3. Appuyez sur la touche [EDIT].

Le premier caractère du nom de la piste V clignote.



4. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour déplacer la zone clignotante et actionnez la molette pour changer de caractère.

Vous avez le choix parmi les caractères suivants:

Chiffres: 0~9
Lettres: A~Z, a~z
Symboles: (espace) ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ' {¦} ˜

5. Une fois le nom entré, appuyez sur la touche [EXIT].

Le nom est mis à jour et vous retrouvez l'écran de l'étape 2. Si nécessaire, vous pouvez éditer le nom d'une autre piste.

6. Lorsque vous avez fini d'éditer les noms, appuyez sur la touche [EXIT].

Vous retournez à l'écran principal.

Idée

Si toutes les données enregistrées sont effacées d'une piste V, le nom de la piste est remplacé par "NO DATA".

Fusion de pistes (fonction Bounce)

La fonction Bounce mixe les données de la section d'enregistrement et de la section rythme (batterie + basse) et les enregistre sur une ou deux pistes. A titre d'exemple, nous allons voir comment fusionner les pistes 1~8 de l'enregistreur et la section rythme en stéréo sur les pistes 9/10.

Exécution de la fusion de pistes

1. Appuyez sur la touche de statut de la piste de destination de la fusion (9/10) de sorte à ce qu'elle s'allume en rouge.

Vous pouvez sélectionner maximum deux pistes mono ou une piste stéréo comme destination pour la fusion de pistes.

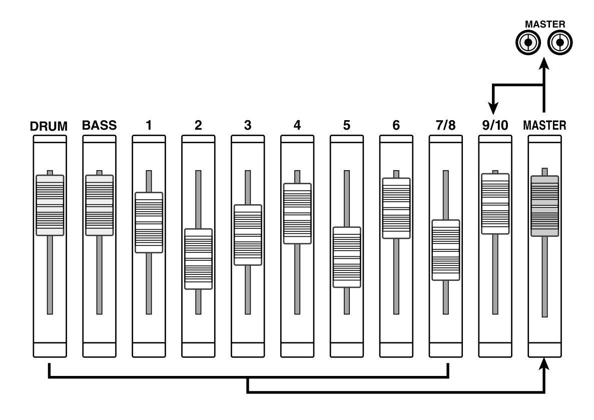
2. Appuyez sur la touche [BOUNCE].

La touche [BOUNCE] s'allume pour indiquer que la fonction Bounce est activée.

3. Appuyez sur la touche PLAY [▶] pour reproduire le morceau et réglez la balance pour chaque piste.

Tout en observant les indicateurs de niveau L/R, réglez les curseurs des canaux DRUM, BASS, 1~6 et 7/8 ainsi que les curseurs MASTER de sorte à ce que les indicateurs de niveau L/R ne saturent pas (clip).

Lorsque la fonction Bounce est activée, le signal qui passe par le curseur MASTER est envoyé aux connecteurs [OUTPUT] ainsi qu'à la (aux) piste(s) de destination pour la fusion. Si vous vous servez d'un effet d'insertion ou d'un effet envoi/retour, les signaux sont fusionnés avec le ou les effets utilisés.



Idée

- Si vous activez les entrées INPUT 1/2 [ON/OFF], vous pouvez mixer des signaux d'entrée venant des connecteurs [INPUT 1] et [INPUT 2] dans l'ensemble.
- Si vous n'utilisez qu'une piste mono comme destination pour la fusion, le signal sera mixé et enregistré en mono.
- Si nécessaire, vous pouvez fusionner les dix pistes sur une ou deux pistes. Pour en savoir plus, voyez la section suivante.

4. Appuyez sur la touche STOP[■].

5. Appuyez sur la touche ZERO [|◀◀] pour revenir au début du morceau puis maintenez la touche REC [●] enfoncée et appuyez sur la touche PLAY [▶].

L'enregistrement des pistes 9/10 débute.

6. Une fois l'enregistrement terminé, appuyez sur la touche STOP [■].

La fonction Bounce est alors coupée.

Réglages pour la fonction Bounce

Vous pouvez changer les réglages de la fonction Bounce si nécessaire.

■ Activer/étouffer la (les) piste(s) de destination

Par défaut, la ou les pistes de destination de la fonction Bounce sont étouffées. Si vous souhaitez reproduire les dix pistes simultanément tout en effectuant la fusion de pistes, servez-vous de la procédure suivante pour changer les réglages internes afin d'entendre également la ou les pistes de destination.

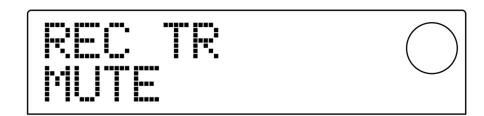
1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [PROJECT/UTILITY].

L'écran affiche "PROJECT".

2. Utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] pour afficher "UTILITY BOUNCE" et appuyez sur la touche [ENTER].

3. Utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] pour afficher "BOUNCE REC TR" et appuyez sur la touche [ENTER].

Le réglage actuel s'affiche.



- MUTE: La ou les pistes de destination sont étouffées (réglage par défaut).
- PLAY: La ou les pistes de destination sont reproduites.

4. Actionnez la molette pour sélectionner "PLAY".

5. Pour retourner à l'écran principal, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT].

■ Sélection de la piste V de destination

Par défaut, la fusion de pistes se fait sur la piste V sélectionnée actuellement pour la ou les pistes de destination. Si vous souhaitez conserver le contenu de la ou des pistes de destination, procédez comme suit pour changer la piste V de la (des) piste(s) de destination.



Pour en savoir davantage sur les pistes V, voyez p.35.

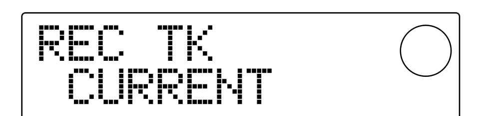
1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [PROJECT/UTILITY].

L'écran affiche "PROJECT".

2. Utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] pour afficher "UTILITY BOUNCE" et appuyez sur la touche [ENTER].

3. Utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] pour afficher "BOUNCE REC TAKE" et appuyez sur la touche [ENTER].

La piste V actuellement sélectionnée pour l'enregistrement s'affiche.



- CURRENT: La fusion sera enregistrée sur la piste V actuellement sélectionnée pour la piste de destination.
- 1~10: La fusion sera enregistrée sur la piste V dont vous spécifiez le numéro ici.

4. Actionnez la molette pour choisir la piste V de destination (CURRENT ou 1~10).

5. Pour retourner à l'écran principal, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT].

Edition de piste

Les données audio enregistrées sur les pistes de l'enregistreur peuvent être éditées de diverses manières: vous pouvez notamment en effacer des sections ou copier des parties dans d'autres pistes. Cette section décrit les fonctions d'édition des pistes.



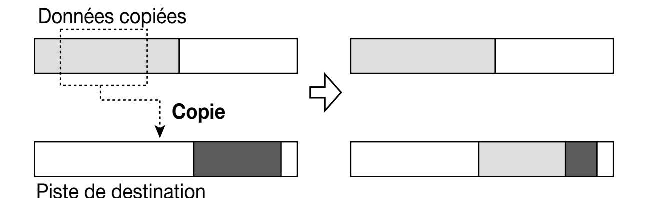
- Lorsque vous utilisez les fonctions d'édition de piste, les deux pistes de chaque paire stéréo (7/8, 9/10) sont traitées séparément.
- Les pistes V qui ne sont pas sélectionnées pour les pistes 1~10 peuvent néanmoins être sélectionnées pour l'édition.



En général, les données d'une piste qui ont été effacées par une opération d'édition sont irrécupérables. Si vous souhaitez comparer une piste avant et après édition, saisissez l'état original de la piste (→ p.44).

Copier une plage de données à un autre endroit

Vous pouvez copier une plage de données enregistrées à n'importe quel autre endroit d'une piste. Les données qui se trouvaient à l'emplacement de destination sont écrasées (effacées) par les données copiées.

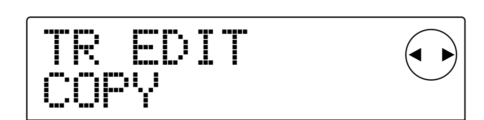


1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [PROJECT/UTILITY].

L'écran affiche "PROJECT".

2. Utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] pour afficher "UTILITY TR EDIT" et appuyez sur la touche [ENTER].

Le menu d'édition de piste apparaît et vous permet de sélectionner la fonction d'édition voulue.

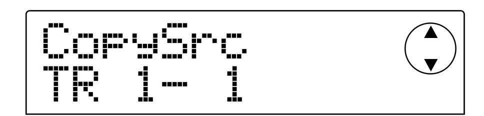


3. Affichez "TR EDIT COPY" et appuyez sur la touche [ENTER].

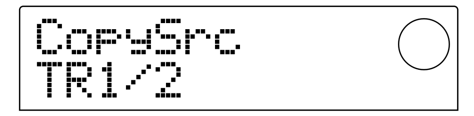
L'écran qui apparaît vous permet de spécifier la piste et la piste V source.

4. Utilisez la molette et les touches du curseur [▲]/[▼] pour spécifier la piste et la piste V source.

Dans "TR xx-yy", "xx" est le numéro de la piste source et "yy" le numéro de la source V. Utilisez la molette pour sélectionner le numéro de piste (1~10) et les touches du curseur [▲]/[▼] pour sélectionner le numéro de la piste V (1~10).



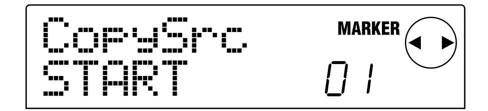
Si vous actionnez la molette vers la droite, lorsque la piste 10 est sélectionnée l'écran suivant apparaît.



Cet écran vous permet d'utiliser la molette pour choisir deux pistes impaire/paire (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) comme source de la copie. Dans ce cas, les pistes V actuellement sélectionnées pour les pistes choisies serviront automatiquement de source pour la copie.

5. Appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de spécifier le début de la plage à copier.



6. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour déplacer la zone clignotante à l'écran et actionnez la molette pour préciser la position.

Il y a deux façons de spécifier la position.

- **Entrer la position numériquement**

Amenez la zone clignotante sur l'un des cadres M (minutes) / S (secondes) / MS(millisecondes) dans le bas de l'écran et actionnez la molette pour changer la valeur des différentes unités.

- **Désigner un repère défini préalablement**

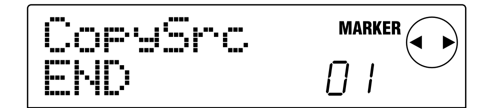
Amenez la zone clignotante sur la zone MARKER dans le coin supérieur droit de l'affichage et actionnez la molette pour entrer le numéro du repère voulu.



- Une pression sur la touche [TIME BASE] affiche les positions en mesures et permet d'entrer la position par unités de mesures/temps/battements.
- En maintenant la touche STOP[■] enfoncée et en appuyant sur la touche PLAY[►], vous pouvez utiliser la fonction Scrub sur la piste et la piste V choisies à l'étape 4. Pour en savoir davantage sur la fonction Scrub, voyez p.31.
- La position de début doit se trouver entre le début du morceau et la dernière position enregistrée (donc sur la partie enregistrée de la piste).

7. Une fois la position de début définie, appuyez sur [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de spécifier la fin de la plage à copier.



8. Entrez la position marquant la fin de la partie à copier selon la procédure décrite à l'étape 6.

Appuyez sur la touche PLAY[►] pour reproduire la plage comprise entre la position marquant le début de la plage et celle marquant la fin. S'il n'y a pas de données enregistrées à la position finale, un symbole "*" apparaît sur la ligne inférieure de l'écran.

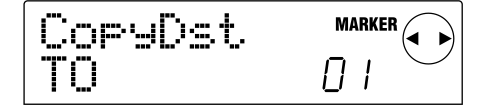
9. Une fois la position de fin définie, appuyez sur [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de spécifier la piste (et piste V) de destination.

CopyDst
TR 1- 1

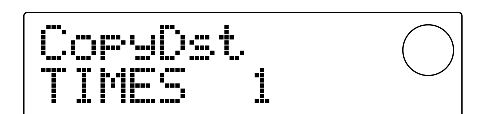
10. Choisissez la piste et la piste V de destination selon la procédure décrite à l'étape 4.

L'écran qui apparaît vous permet de préciser la position de destination.



11. Spécifiez la position de destination selon la procédure décrite à l'étape 6 et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de préciser le nombre de copies (1~100) des données.



12. Actionnez la molette pour entrer le nombre de copies des données puis appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran affiche "TrCopy SURE?" et vous demande de confirmer l'opération de copie.

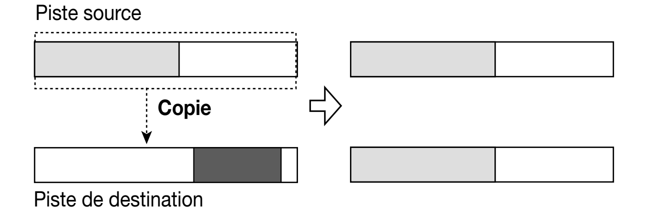
13. Pour exécuter la copie, appuyez sur la touche [ENTER]. Pour l'annuler appuyez sur la touche [EXIT].

Si vous appuyez sur la touche [ENTER], l'écran affiche "COMPLETE" lorsque la copie est terminée. Si vous appuyez sur [EXIT], vous retrouvez le menu d'édition de piste de l'étape 2.

Si vous appuyez sur la touche [EXIT] à l'étape 13, vous revenez à l'écran de réglage de l'étape 11. Si nécessaire, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT] pour retourner en arrière.

Copier les données de toute une piste

Vous pouvez copier les données enregistrées sur toute une piste dans une autre piste. Les données se trouvant sur la piste de destination seront effacées au profit des données copiées.

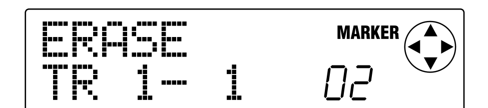


1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [V-TAKE].

La touche [V-TAKE] s'allume et l'écran qui apparaît vous permet de choisir une piste V pour chaque piste.

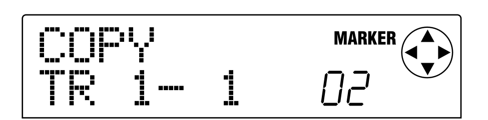
2. Appuyez sur la touche [PROJECT/UTILITY].

Le menu qui apparaît permet de sélectionner des opérations d'édition pour pistes entières.



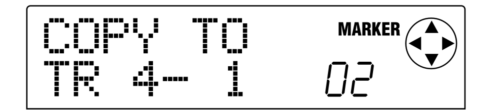
3. Appuyez plusieurs fois sur la touche [PROJECT/ UTILITY] afin d'afficher "COPY TRxx-yy".

Dans "COPY TRxx-yy", les valeurs xx et yy représentent respectivement la piste source et la piste V source.

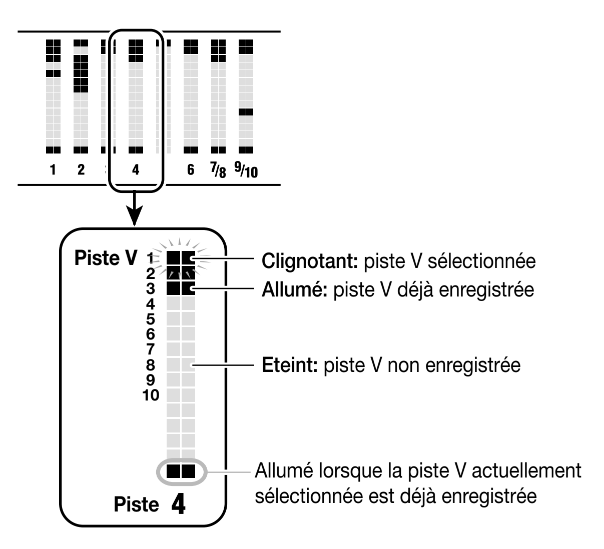


4. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] et la molette pour choisir la piste/piste V source puis appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran qui apparaît permet de spécifier la piste/piste V de destination. Dans "COPY TO TRxx-yy", les valeurs xx et yy représentent respectivement la piste et la piste V de destination.



A cet écran, l'indicateur de niveau affiche des segments allumés ou éteints pour indiquer si la piste V sélectionnée pour chaque piste a déjà été enregistrée.



5. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] et la molette pour choisir la piste/piste V source puis appuyez sur la touche [ENTER].

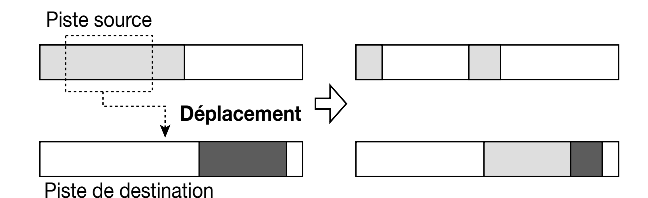
Le message "COPY SURE?" vous demande de confirmer l'opération de copie.

6. Pour exécuter la copie, appuyez sur la touche [ENTER]. Pour l'annuler, appuyez sur la touche [EXIT].

Si vous appuyez sur la touche [ENTER], vous retrouvez l'écran de l'étape 1 à l'issue de la copie.
Si vous appuyez sur la touche [EXIT], vous retrouvez l'écran de réglage de l'étape 4. Si nécessaire, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir en arrière.

Déplacer une plage de données

Vous pouvez déplacer une section de l'enregistrement à un autre endroit, dans la piste de votre choix. Les données se trouvant éventuellement à l'endroit de destination sont effacées au profit des données source. Après cette opération, l'emplacement d'origine des données contient du silence.



1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [PROJECT/UTILITY].

L'écran affiche "PROJECT".

2. Utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] pour afficher "UTILITY TR EDIT" et appuyez sur la touche [ENTER].

Le menu d'édition de piste apparaît.

3. Utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] pour afficher "TR EDIT MOVE" et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de spécifier la piste et piste V de destination.

4. Utilisez la molette et les touches du curseur [▲]/[▼] pour la piste et piste V source.

Dans "TR xx-yy", "xx" représente la piste source et "yy" la piste V source. Utilisez la molette pour sélectionner le numéro de piste (1~10) et les touches du curseur [▲]/[▼] pour sélectionner le numéro de piste V (1~10).

MoveSrc
TR 1- 1

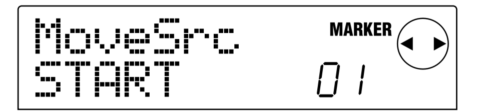
Si vous tournez la molette vers la droite lorsque la piste 10 est sélectionnée, l'écran suivant apparaît.

MoveSrc
TR1/2

Cet écran vous permet d'utiliser la molette pour choisir deux pistes (impaire et paire) adjacentes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) comme source du déplacement. Dans ce cas, les pistes V sélectionnées pour les pistes choisies servent automatiquement de source pour le déplacement.

5. Appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de fixer le point de départ de la plage à déplacer.



6. Utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] pour déplacer la zone clignotante à l'écran et actionnez la molette pour préciser la position.

Il y a deux façons de spécifier la position.

- **Entrer la position numériquement**

Amenez la zone clignotante sur l'un des cadres M (minutes) / S (secondes) / MS(millisecondes) dans le bas de l'écran et actionnez la molette pour changer la valeur des différentes unités.

- **Désigner un repère défini préalablement**

Amenez la zone clignotante sur la zone MARKER dans le coin supérieur droit de l'affichage et actionnez la molette pour entrer le numéro du repère voulu.



- Une pression sur la touche [TIME BASE] affiche les positions en mesures et permet d'entrer la position par unités de mesures/temps/battements.
- En maintenant la touche STOP[■] enfoncée et en appuyant sur la touche PLAY[▶], vous pouvez utiliser la fonction Scrub sur la piste et la piste V choisies à l'étape 4. Pour en savoir davantage sur la fonction Scrub, voyez p.31.

7. Une fois la position de début définie, appuyez sur [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de spécifier la fin de la plage à déplacer.

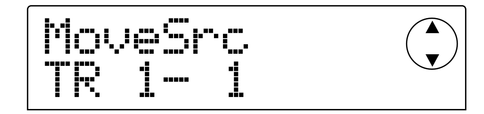


8. Entrez la position marquant la fin de la partie à déplacer selon la procédure décrite à l'étape 6.

Vous pouvez alors appuyer sur la touche PLAY[▶] pour reproduire la plage comprise entre la position marquant le début de la plage et celle marquant la fin. S'il n'y a pas de données enregistrées à la position finale, un symbole "*" apparaît sur la ligne inférieure de l'écran.

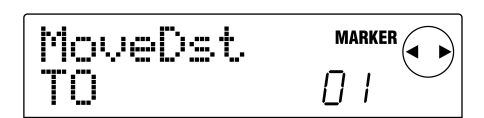
9. Une fois la position de fin définie, appuyez sur [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de spécifier la piste (et piste V) de destination.



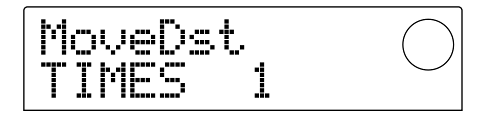
10. Choisissez la piste et la piste V de destination selon la procédure décrite à l'étape 4.

L'écran qui apparaît vous permet de préciser la position de destination.



11. Spécifiez la position de destination selon la procédure décrite à l'étape 6 et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de préciser le nombre de copies (1~100) des données déplacées.



12. Actionnez la molette pour entrer le nombre de copies des données déplacées puis appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran affiche "TrMove SURE?" et vous demande de confirmer l'opération de déplacement.

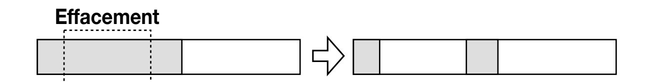
13. Pour exécuter le déplacement, appuyez sur la touche [ENTER].Pour l'annuler appuyez sur la touche [EXIT].

Si vous appuyez sur la touche [ENTER], l'écran affiche "COMPLETE" lorsque le déplacement est terminé. Si vous appuyez sur [EXIT], vous retrouvez le menu d'édition de piste de l'étape 2.

Si vous appuyez sur la touche [EXIT] à l'étape 13, vous revenez à l'écran de réglage de l'étape 11. Si nécessaire, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT] pour retourner en arrière.

Effacer une plage définie

Cette opération efface les données enregistrées de la plage définie et les remplace par du silence.



1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [PROJECT/UTILITY].

L'écran affiche "PROJECT".

2. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour afficher "UTILITY TR EDIT" et appuyez sur la touche [ENTER].

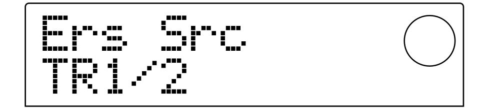
Le menu d'édition de piste apparaît.

3. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour afficher "TR EDIT ERASE" et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de spécifier la piste et la piste V dont vous allez effacer une plage de données.

4. Utilisez la molette et les touches du curseur [▲]/[▼] pour sélectionner la piste et la piste V dont vous allez effacer une plage de données.

Dans "TR xx-yy", "xx" correspond au numéro de la piste et "yy" au numéro de la piste V de laquelle vous allez effacer une plage de données. Utilisez la molette pour sélectionner la piste (1~10) et les touches du curseur [▲]/[▼] pour sélectionner la piste V (1~10).



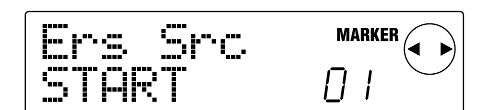
Si vous tournez la molette vers la droite lorsque la piste 10 est sélectionnée, l'écran suivant apparaît.

Ers Src
TR1/2

Cet écran vous permet d'utiliser la molette pour choisir deux pistes (impaire et paire) adjacentes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10). Dans ce cas, les données sont effacées des pistes V sélectionnées pour les pistes choisies.

5. Appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de le point de départ de la plage à effacer.



6. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour déplacer la zone clignotante à l'écran et actionnez la molette pour préciser la position.

Il y a deux façons de spécifier la position.

- **Entrer la position numériquement**

Amenez la zone clignotante sur l'un des cadres M (minutes) / S (secondes) / MS(millisecondes) dans le bas de l'écran et actionnez la molette pour changer la valeur des différentes unités.

- **Désigner un repère défini préalablement**

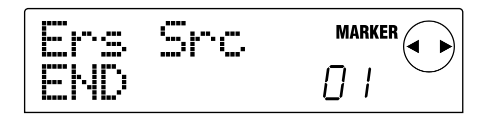
Amenez la zone clignotante sur la zone MARKER dans le coin supérieur droit de l'affichage et actionnez la molette pour entrer le numéro du repère voulu.



- Une pression sur la touche [TIME BASE] affiche les positions en mesures et permet d'entrer la position par unités de mesures/temps/battements.
- En maintenant la touche STOP[■] enfoncée et en appuyant sur la touche PLAY[▶], vous pouvez utiliser la fonction Scrub sur la piste et la piste V choisies à l'étape 4. Pour en savoir davantage sur la fonction Scrub, voyez p.31.

7. Une fois la position de début définie, appuyez sur [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de spécifier la fin de la plage à effacer.



8. Entrez la position marquant la fin de la partie à effacer selon la procédure décrite à l'étape 6.

Vous pouvez alors appuyer sur la touche PLAY[▶] pour reproduire la plage comprise entre la position marquant le début de la plage et celle marquant la fin. S'il n'y a pas de données enregistrées à la position finale, un symbole "*" apparaît sur la ligne inférieure de l'écran.

9. Une fois la fin de la plage définie, appuyez sur [ENTER].

L'écran affiche "TrErase SURE?" et vous demande de confirmer l'effacement.

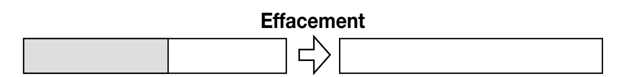
10. Pour exécuter l'effacement, appuyez sur la touche [ENTER]. Pour l'annuler appuyez sur la touche [EXIT].

Si vous appuyez sur la touche [ENTER], l'écran affiche "COMPLETE" lorsque l'effacement est terminé. Si vous appuyez sur [EXIT], vous retrouvez le menu d'édition de piste de l'étape 2.

Si vous appuyez sur la touche [EXIT] à l'étape 9, vous revenez à l'écran de réglage de l'étape 7. Si nécessaire, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT] pour retourner en arrière.

Effacer les données d'une piste entière

Vous pouvez effacer toutes les données d'une piste. Celle-ci redevient vide.



1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [V-TAKE].

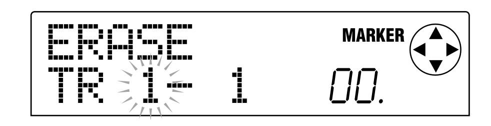
La touche [V-TAKE] s'allume et l'écran qui apparaît vous permet de changer la piste V de chaque piste.

2. Appuyez sur la touche [PROJECT/UTILITY].

Le menu qui apparaît permet d'éditer les données enregistrées pour toute une piste.

3. Appuyez plusieurs fois sur la touche [PROJECT/UTILITY] pour afficher "ERASE TRxx-yy".

Dans "ERASE TRxx-yy", les valeurs xx et yy représentent respectivement le numéro de la piste et de la piste V à effacer.





A cet écran, les segments allumés/éteints de l'indicateur de niveau indiquent si la piste V choisie contient des données ou non. Pour en savoir plus, voyez p.40.

4. Utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] et la molette pour choisir la piste et la piste V à effacer puis appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran affiche "ERASE SURE?" et vous demande de confirmer l'effacement.

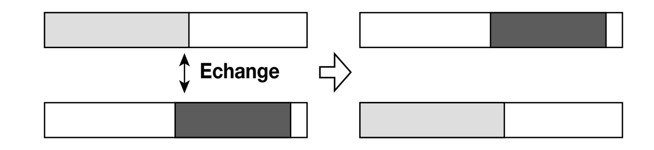
5. Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'effacement ou sur la touche [EXIT] pour l'annuler.

Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER], vous retrouvez l'écran de l'étape 1 à l'issue de l'effacement.

Si vous appuyez sur la touche [EXIT], vous retrouvez l'écran de l'étape 3. Vous pouvez appuyer à plusieurs reprises sur la touche [EXIT] pour revenir sur vos pas.

Echanger les données de pistes entières

Vous pouvez échanger les données enregistrées de deux pistes/pistes V.



1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [V-TAKE].

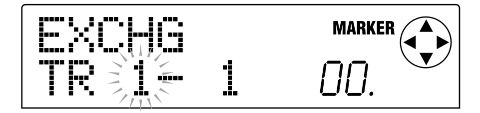
La touche [V-TAKE] s'allume et l'écran qui apparaît vous permet de changer la piste V de chaque piste.

2. Appuyez sur la touche [PROJECT/UTILITY].

Le menu qui apparaît permet d'éditer les données enregistrées pour toute une piste.

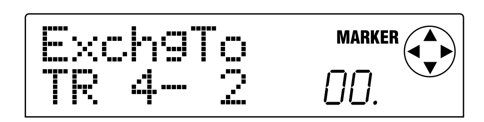
3. Appuyez plusieurs fois sur la touche [PROJECT/ UTILITY] pour afficher "EXCHG TRxx-yy".

Dans "EXCHG TRxx-yy", les valeurs xx et yy représentent respectivement le numéro de la piste et de la piste V dont les données seront échangées avec celles d'une autre piste/piste V.



4. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] et la molette pour choisir la piste/piste V à échanger et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de spécifier l'autre piste/piste V avec laquelle la première sera échangée. Dans "ExchgTo TRxx-yy", les valeurs xx et yy représentent respectivement le numéro de la piste et de la piste V.





A cet écran, les segments allumés/éteints de l'indicateur de niveau indiquent si la piste V choisie contient des données ou non. Pour en savoir plus, voyez p.40.

5. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] et la molette pour choisir l'autre piste/piste V pour l'échange et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran affiche "EXCHG SURE?" et demande confirmation pour l'échange.

6. Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'échange ou sur la touche [EXIT] pour l'annuler.

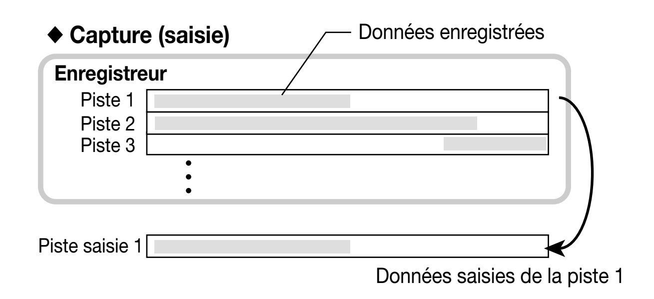
Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER], vous retrouvez l'écran de l'étape 1 à l'issue de l'échange.

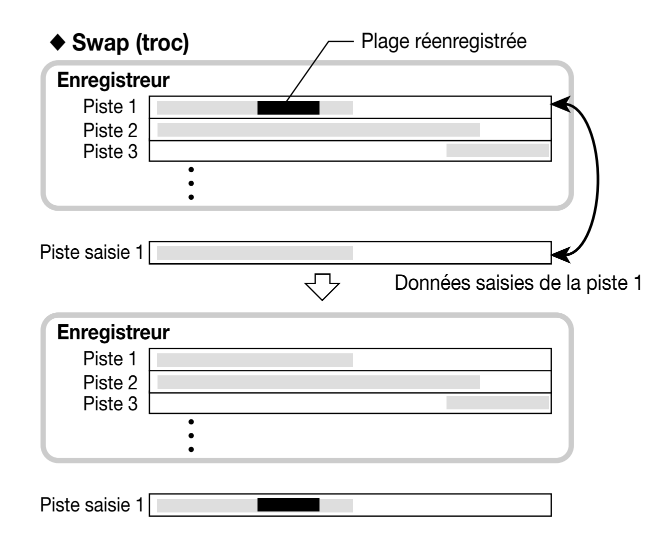
Si vous appuyez sur la touche [EXIT], vous retrouvez l'écran de l'étape 4. Vous pouvez appuyer à plusieurs reprises sur la touche [EXIT] pour revenir sur vos pas.

Saisie des données enregistrées d'une piste (fonction Capture)

Le MRS-1044 vous permet de saisir les données enregistrées d'une piste donnée et de les stocker momentanément sur le disque dur. Les données saisies peuvent ensuite être troquées (Swap) contre celles d'une piste sélectionnée si besoin est.

Si, par exemple, vous saisissez une piste (Capture) avant d'effectuer un enregistrement Punch In/Out sur cette piste, vous pouvez faire appel à la fonction Swap après l'enregistrement pour comparer les deux versions de la piste.



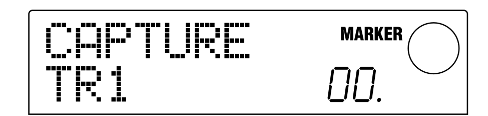


Saisie d'une piste

Voici comment sélectionner et saisir une piste.

1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [UNDO/REDO].

L'écran qui apparaît vous permet de sélectionner la piste à saisir.



2. Appuyez sur une des touches de statut (1~6, 7/8, 9/10) ou servez-vous de la molette pour sélectionner la piste à saisir.



Il est impossible de saisir une piste qui n'a pas encore été enregistrée.

3. Appuyez sur la touche [ENTER].

Le message "CAPTURE SURE?" vous demande confirmation avant d'effectuer la saisie.

4. Pour exécuter la saisie, appuyez une fois de plus sur la touche [ENTER].

A la fin de la saisie, l'écran affiche "SWAP" (troc) et vous permet de troquer les données de cette piste.

5. Appuyez sur la touche [EXIT].

Vous retournez à l'écran principal.



Si nécessaire, vous pouvez répéter les étapes 2~4 pour saisir d'autres pistes.



Les données saisies sont effacées du disque dur lorsque le projet actuel est sauvegardé.

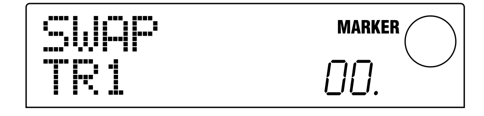
Troquer les données saisies (Swap)

Voici comment troquer (Swap) les données saisies (Capture) avec les données enregistrées actuellement sur une piste.

1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [UNDO/REDO].

2. Appuyez sur une des touches de statut (1~6, 7/8, 9/10) ou servez-vous de la molette pour sélectionner une piste que vous avez saisie au préalable.

Lorsque vous sélectionnez une piste saisie, l'écran affiche "SWAP".





Si vous optez pour une piste qui n'a pas encore été saisie, l'écran affiche "CAPTURE" (saisie).

3. Appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran demande confirmation avant l'échange: "SWAP SURE?"

4. Pour effectuer l'échange (Swap), appuyez une fois de plus sur [ENTER].

Les données enregistrées de la piste sont troquées contre les données saisies au préalable. Les données enregistrées de la piste sont sauvegardées sous forme de données saisies sur le disque dur jusqu'à ce que vous sauvegardiez le projet.



Vous pouvez retrouver l'état antérieur de la piste en effectuant un nouvel échange (Swap).

5. Appuyez sur la touche [EXIT].

Vous retournez à l'écran principal.

Référence [Mixage]

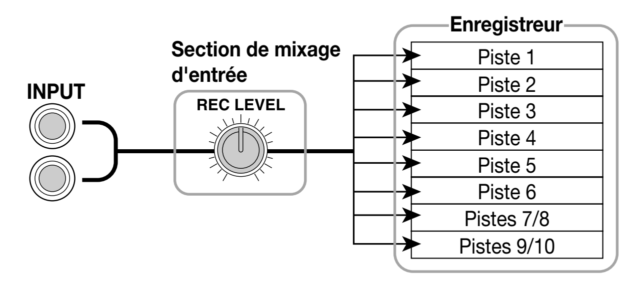
Cette section décrit les fonctions et le mode opératoire des deux sections de mixage du MRS-1044.

Section de mixage

La section de mixage du MRS-1044 est divisée en deux parties: une section de mixage d'entrée qui traite les signaux d'entrée arrivant via les connecteurs [INPUT 1/2] jacks et une section de mixage des pistes qui traite les signaux des pistes de la section d'enregistrement et de la section rythme. Ces deux sections de mixage sont décrites plus bas.

■ Section de mixage d'entrée

La section de mixage d'entrée permet de régler la sensibilité des signaux entrant via les connecteurs [INPUT 1/2], de régler divers paramètres tels que le panoramique et les niveaux d'envoi aux effets envoi/retour ainsi que d'assigner les signaux aux pistes de l'enregistreur.



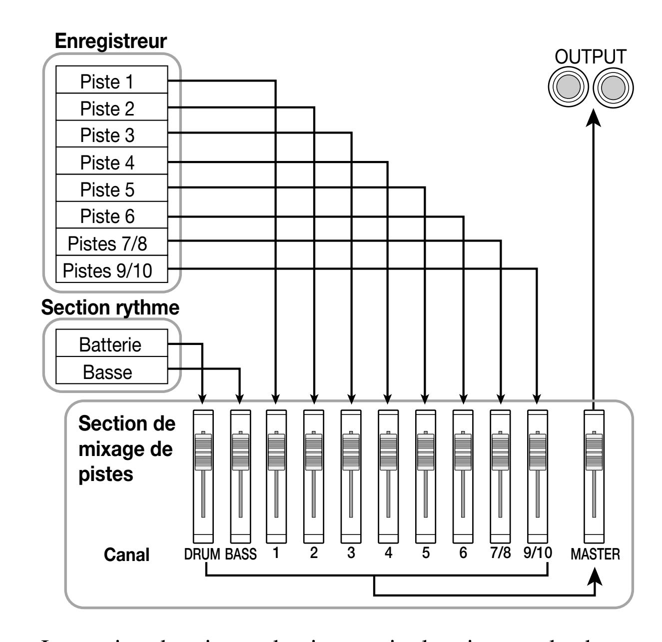
Le tableau suivant reprend les paramètres que vous pouvez régler avec la section de mixage d'entrée.

Paramètres de la section de mixage d'entrée

Paramètre	Description
CHO SEND	Niveau d'envoi au chorus/delay (effet envoi/retour)
REV SEND	Niveau d'envoi à la réverb (effet envoi/retour)
PAN	Position stéréo (balance des canaux L/R)
REC LVL	Niveau du signal d'entrée (position de la commande [REC LEVEL])

■ Section de mixage de pistes

La section de mixage de pistes permet de traiter les signaux de reproduction des pistes de la section d'enregistrement (1~6, 7/8, 9/10) ainsi que la batterie et la basse de la section rythme puis de faire un mixage stéréo de ces signaux. Le mélange est ensuite envoyé aux connecteurs [OUTPUT] via le curseur MASTER.



La section de mixage de pistes traite les signaux de chaque piste sous forme de "canaux". Le tableau ci-dessous reprend les paramètres pouvant être réglés pour chaque canal (DRUM, BASS, 1~6, 7/8, 9/10).

Idée

Les canaux DRUM, 7/8 et 9/10 sont des canaux stéréo qui traitent respectivement les signaux de la batterie ainsi que des pistes stéréo 7/8 et 9/10. Les paramètres de ces canaux stéréo sont liés.

Paramètres de la section de mixage de pistes

Paramètre	Description	Canal			
		DRUM/BASS	1~6	7/8, 9/10	MASTER
EQ HI G	Accentuation/atténuation de l'aigu	○	○	○	
EQ HI F	Fréquence à laquelle l'aigu est accentué/atténué	○	○	○	
EQ LO G	Accentuation/atténuation du grave	○	○	○	
EQ LO F	Fréquence à laquelle le grave est accentué/atténué	○	○	○	
CHO SEND	Niveau d'envoi au chorus/delay (effet envoi/retour)	○	○	○	
REV SEND	Niveau d'envoi à la réverb (effet envoi/retour)	○	○	○	
PAN	Position gauche/droite (balance des canaux L/R)	○	○	○	
FADER	Position stéréo (balance des canaux L/R)	○	○	○	○
ST LINK	Lien des paramètres des canaux impairs/pairs		○		

Opérations de base de la section de mixage d'entrée

Assignation des signaux d'entrée aux pistes d'enregistrement

Voici comment envoyer les signaux arrivant via les connecteurs [INPUT 1]/[INPUT 2] à une piste d'enregistrement et régler le niveau d'enregistrement.

1. Assurez-vous que l'instrument ou le micro que vous souhaitez enregistrer est branché au(x) connecteur(s) [INPUT 1]/[INPUT 2].

2. Appuyez sur la touche [ON/OFF] du ou des connecteurs (INPUT 1/2) branchés de sorte à l'allumer.

La touche [ON/OFF] active/coupe le connecteur. Lorsqu'une touche est allumée, le connecteur correspondant est activé.

3. Tout en jouant sur l'instrument, actionnez les commandes [INPUT 1]/[INPUT 2] pour régler la sensibilité d'entrée.

Effectuez vos réglages en veillant à ce que le témoin [PEAK] ne clignote que brièvement lorsque vous jouez au plus fort sur votre instrument.

4. Si vous souhaitez enregistrer le signal avec l'effet d'insertion, sélectionnez un patch.

Par défaut, les réglages d'un projet placent l'effet d'insertion au niveau de la section de mixage d'entrée et le patch sélectionné est destiné à l'enregistrement de la batterie et de la basse. (Pour en savoir davantage sur la sélection d'un patch, voyez p.77.)

Si vous préférez ne pas utiliser d'effet d'insertion, appuyez sur la touche [BYPASS/TUNER] de la section effets pour contourner l'effet d'insertion.

5. Tout en jouant sur l'instrument, actionnez la commande [REC LEVEL] pour régler le niveau d'enregistrement.

La commande [REC LEVEL] permet de régler le niveau du signal avant qu'il ne soit envoyé à la piste d'enregistrement (après son passage par l'effet d'insertion). Le témoin [CLIP] s'allume s'il y a saturation.

Idée

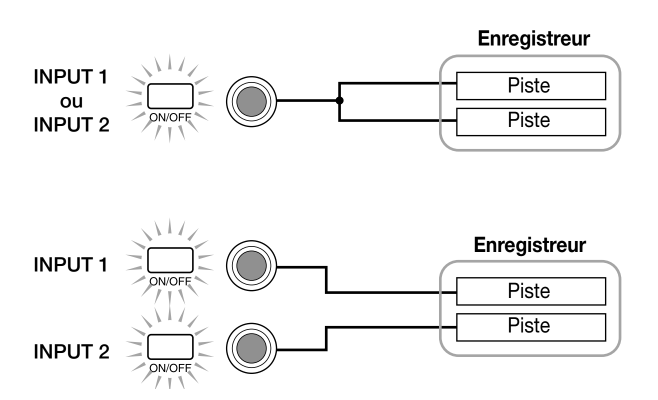
- Réglez la commande [REC LEVEL] aussi haut que possible sans que le témoin [CLIP] ne s'allume.
- Le niveau du signal envoyé à la piste d'enregistrement change en fonction des réglages des paramètres de l'effet d'insertion. Si vous changez le patch de l'effet d'insertion ou si vous éditez les paramètres, n'oubliez pas de revérifier le niveau d'enregistrement.
- Pour vérifier le niveau précis du paramètre REC LEVEL (niveau d'enregistrement), appuyez sur la touche [PAN] de la section TRACK PARAMETER → INPUT 1 ou 2 [ON/OFF] → touche du curseur [▼].

6. Appuyez sur la touche de statut de la piste de destination (1~6, 7/8,9/10) de sorte à ce qu'elle s'allume en rouge (mode d'enregistrement).

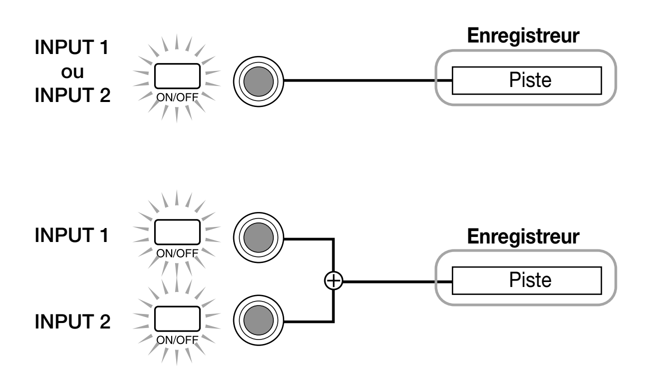
Le signal d'entrée de la section de mixage d'entrée est alors envoyé à la piste d'enregistrement. Vous pouvez faire choisir n'importe quelle piste mono 1~6, stéréo (7/8, 9/10) ou la paire de pistes mono de votre choix (1/2, 3/4 ou 5/6).

Le flux du signal de la section de mixage d'entrée vers la piste change en fonction du nombre de pistes d'enregistrement et de l'état des touches INPUT 1/2 [ON/OFF].

- **Sélection de deux pistes mono ou d'une piste stéréo comme piste d'enregistrement**

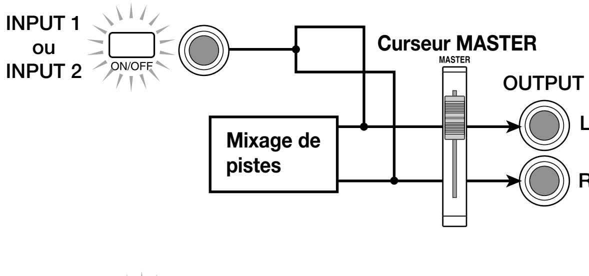


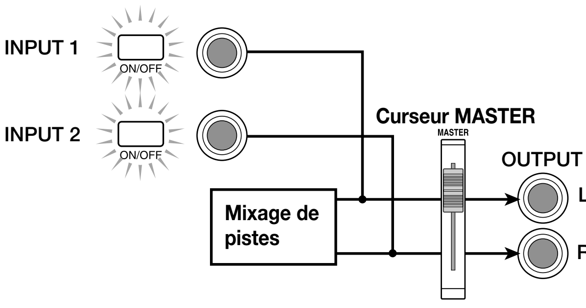
- **Sélection d'une piste mono comme piste d'enregistrement**



Référence [Mixage]

- **Aucune piste d'enregistrement n'est sélectionnée**





Remarque

Les illustrations ci-dessus montrent le flux du signal sans effet d'insertion au niveau de la section de mixage d'entrée. Pour en savoir davantage sur le flux du signal avec effet d'insertion, voyez p.77.

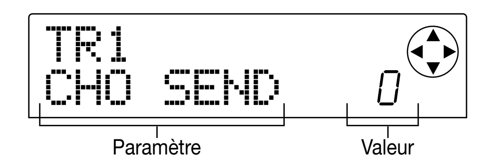
Réglage de la profondeur des effets envoi/retour

Vous pouvez déterminer la profondeur des effets envoi/retour en réglant le niveau d'envoi du signal à l'effet (chorus/delay, reverb).

Normalement, l'envoi du signal de la section de mixage d'entrée à l'effet envoi/retour ne traite que le signal envoyé aux sorties [OUTPUT] et n'affecte pas le signal enregistré sur une piste.

1. Appuyez sur la touche [CHORUS/DELAY SEND] ou [REVERB SEND] de la section TRACK PARAMETER pour sélectionner un des effets envoi/retour.

Appuyez sur la touche [CHORUS/DELAY SEND] pour régler la profondeur du chorus/delay ou sur [REVERB SEND] pour régler la profondeur de la réverbération. L'illustration suivante montre l'écran qui apparaît lorsque vous appuyez sur [CHORUS/DELAY SEND].

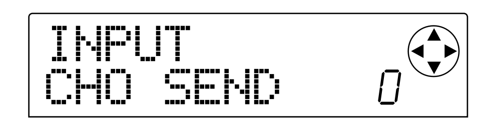


Idée

Pour en savoir davantage sur la sélection d'un patch d'effet envoi/retour, voyez p.81.

2. Appuyez sur la touche INPUT 1 (ou INPUT 2) [ON/OFF].

Vous sélectionnez ainsi la section de mixage d'entrée (INPUT).



Idée

Les paramètres CHORUS/DELAY SEND et REVERB SEND sont communs aux signaux d'entrée INPUT 1 et 2.

3. Actionnez la molette pour éditer la valeur.

Une augmentation de la valeur approfondit l'effet. Voici la plage et la valeur par défaut de chaque paramètre:

- REVERB SEND: 0~100 (défaut: 0)
- CHORUS/DELAY SEND: 0~100 (défaut: 0)

Idée

- Tant que le paramètre CHORUS/DELAY SEND est affiché, une pression sur la touche [CHORUS/DELAY SEND] active/coupe le signal envoyé de la section de mixage vers le chorus/delay. (La touche s'éteint lorsqu'il est coupé.)
- De même, lorsque le paramètre REVERB SEND est affiché, une pression sur la touche [REVERB SEND] active/coupe le signal envoyé de la section de mixage vers la réverbération.

4. Lorsque les réglages sont terminés, appuyez sur la touche [EXIT].

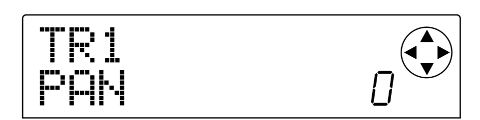
Vous retournez à l'écran principal.

Réglage du panoramique/de la balance

Voici comment régler le panoramique (la position stéréo) du signal envoyé de la section de mixage d'entrée vers les sorties [OUTPUT] ou les pistes d'enregistrement ou comment régler la balance (entre deux canaux).

1. Appuyez sur la touche [PAN].

L'écran qui apparaît vous permet de régler le paramètre PAN.



2. Appuyez sur la touche INPUT 1 (ou INPUT 2) [ON/OFF].

Vous sélectionnez ainsi la section de mixage d'entrée pour régler le panoramique.

3. Actionnez la molette pour éditer la valeur du paramètre PAN.

Vous pouvez le régler sur la plage suivante: L100 (extrême gauche) ~ 0 (centre) ~ R100 (extrême droite).

4. Lorsque le panoramique est réglé, appuyez sur la touche [EXIT].

Vous retournez à l'écran principal.

La fonction du paramètre PAN change en fonction du nombre de connecteurs d'entrée activés et du nombre de pistes d'enregistrement sélectionnées.

● Lorsqu'aucune piste d'enregistrement n'est sélectionnée

Le paramètre PAN détermine la position dans l'image stéréo du signal envoyé de la section de mixage d'entrée aux canaux L/R des sorties [OUTPUT] (si une seule des entrées INPUT 1 ou 2 est activée) ou il détermine la balance (si les deux entrées INPUT 1 et 2 sont activées).

● Lorsque deux pistes mono ou une paire de pistes stéréo sont sélectionnées comme pistes d'enregistrement

Le paramètre PAN détermine la position dans l'image stéréo du signal envoyé de la section de mixage d'entrée à la paire de pistes impaire/paire (si une seule des entrées INPUT 1 ou 2 est activée) ou il détermine la balance (si les deux entrées INPUT 1 et 2 sont activées).

● Lorsqu'une piste mono est sélectionnée comme piste d'enregistrement

Le paramètre PAN est sans effet.

Opérations de base de la section de mixage de pistes

Réglage des paramètres volume/pan/EQ

Pour chaque canal, vous pouvez régler le volume, le pan (position stéréo entre les canaux L/R de la sortie [OUTPUT]) et l'égalisation (EQ).

1. Pour régler le volume (niveau de sortie) d'un canal, actionnez le curseur du canal en question (DRUM, BASS, 1~6, 7/8, 9/10).



- Pour vérifier le réglage précis du volume (paramètre FADER), appuyez sur les touches suivantes selon cet ordre: touche [PAN] de la section TRACK PARAMETER → touche du curseur [▼] → touche de statut du canal en question.
- Vous pouvez vérifier le réglage du curseur MASTER en appuyant sur n'importe quelle touche de la section TRACK PARAMETER → touche de statut MASTER.

2. Pour régler le panoramique d'un canal, appuyez sur la touche [PAN] de la section TRACK PARAMETER puis actionnez une des touches de statut (DRUM, BASS, 1~6, 7/8, 9/10) pour sélectionner le canal voulu.

L'écran qui apparaît vous permet de régler le paramètre PAN du canal choisi.



3. Actionnez la molette pour régler la valeur PAN.

Plage: L100 (extrême gauche) ~ 0 (centre) ~ R100 (extrême droite).
Pour régler le pan des autres canaux, répétez les étapes 2~3.



- Pour les canaux 7/8, 9/10 et DRUM, le paramètre PAN permet de régler la balance entre les canaux gauche et droit.
- A l'écran affichant les paramètres, vous pouvez aussi vous servir des touches du curseur [▲]/[▼] pour sélectionner les paramètres et des touches [◄]/[►] pour changer de canal.

4. Pour régler l'égalisation (EQ), appuyez sur la touche [EQ HIGH] ou [EQ LOW].

Appuyez sur la touche [EQ HIGH] pour ajuster l'aigu ou sur la touche [EQ LOW] pour régler le grave.



Votre réglage concerne le canal sélectionné en dernier lieu lors des étapes 2 et 3. Si besoin, servez-vous des touches de statut ou des touches du curseur [◄]/[►] pour changer de canal.

5. Utilisez les touches du curseur [▲]/[▼] pour sélectionner le paramètre EQ que vous voulez régler et actionnez la molette pour éditer la valeur.

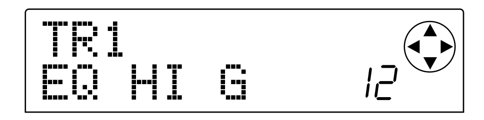
Voici les paramètres disponibles et leur plage de réglage.

■ **Si vous avez d'abord appuyé sur [EQ HIGH]**

- EQ HI G: Détermine l'accentuation/l'atténuation de l'aigu.
  Plage: -12~0~12 (dB), défaut: 0
- EQ HI F: Détermine la fréquence à laquelle l'accentuation/l'atténuation de l'aigu se produit.
  Plage: 500~18000 (Hz), défaut: 8000

■ **Si vous avez d'abord appuyé sur [EQ LOW]**

- EQ LO G: Détermine l'accentuation/l'atténuation du grave.
  Plage: -12~0~12 (dB), défaut: 0
- EQ LO F: Détermine la fréquence à laquelle l'accentuation/l'atténuation du grave se produit.
  Plage: 40~1600 (Hz), défaut: 125





- Tant que les écrans EQ HI G / EQ HI F sont affichés, vous pouvez appuyer sur la touche [EQ HIGH] pour activer/couper l'égalisation de l'aigu (la touche s'éteint lorsqu'elle est coupée).
- Tant que les écrans EQ LO G / EQ LO F sont affichés, vous pouvez appuyer sur la touche [EQ LOW] pour activer/couper l'égalisation du grave (la touche s'éteint lorsqu'elle est coupée).

6. Répétez les étapes 4~5 pour effectuer des réglages pour une autre plage de fréquence ou un autre paramètre EQ.

7. Lorsque les réglages sont terminés, appuyez sur la touche [EXIT].

Vous retournez à l'écran principal.

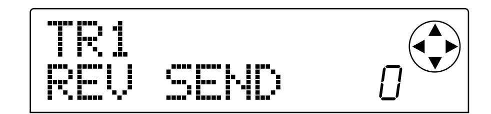
Réglage de la profondeur de l'effet

Voici comment régler la profondeur de l'effet en réglant le niveau d'envoi de chaque canal aux effets envoi/retour (chorus/delay, reverb).

1. Appuyez sur la touche [CHORUS/DELAY SEND] ou [REVERB SEND] pour sélectionner un effet envoi/retour.

2. Appuyez sur une des touches de statut (DRUM, BASS, 1~6, 7/8, 9/10) pour sélectionner le canal voulu.

Le canal en question est sélectionné pour les opérations.



3. Actionnez la molette pour éditer la valeur.

L'effet est d'autant plus marqué que la valeur est élevée. La plage et le réglage par défaut sont indiqués ci-dessous:

- REV SEND: 0~100 (défaut: 0)
- CHO SEND: 0~100 (défaut: 0)



Tant que les paramètres CHORUS/DELAY SEND ou REVERB SEND sont affichés, vous pouvez vous servir des touches [CHORUS/DELAY SEND] ou [REVERB SEND] comme d'un commutateur on/off pour le signal envoyé de ce canal à la réverbération ou à l'effet chorus/delay. Pour en savoir plus, voyez p.48.

4. Lorsque les réglages sont terminés, appuyez sur la touche [EXIT].

Vous retournez à l'écran principal.

Lier des canaux impair et pair (paire stéréo)

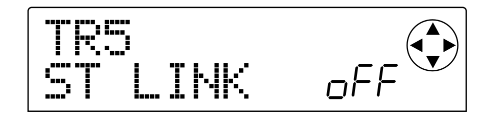
Vous pouvez lier des canaux mono adjacents impair et pair (1/2, 3/4, 5/6) pour en faire une "paire stéréo". Les paramètres de deux canaux liés opèrent en tandem à l'instar des canaux 7/8 ou 9/10.

1. Appuyez sur la touche [PAN] de la section TRACK PARAMETER.

2. Appuyez sur la touche de statut (1~6) d'un des deux canaux que vous souhaitez lier.

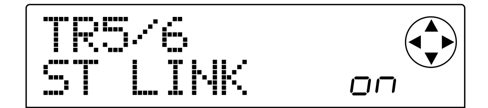
3. Appuyez deux fois sur la touche de curseur [▼].

Le paramètre ST LINK (stereo link ou lien stéréo) apparaît.



4. Actionnez la molette pour l'activer (on).

Le lien stéréo est activé pour le canal sélectionné et le canal impair/pair adjacent. Pour casser le lien stéréo, coupez ce paramètre (oFF).



5. Appuyez sur la touche [EXIT].

Vous retournez à l'écran principal.



Le paramètre PAN d'une paire de canaux stéréo fait office de paramètre BALANCE et détermine la balance entre les canaux impair et pair.



- Pour régler le volume des canaux formant une paire stéréo, servez-vous du curseur du canal impair (le curseur du canal pair n'a aucun effet).
- Non seulement les paramètres mais les touches de statut des deux canaux de la paire stéréo fonctionnent en tandem.

Sauvegarder/charger des réglages de mixage (fonction Scene)

Les réglages de mixage et d'effets peuvent être sauvegardés sous forme de "scène" dans une zone spéciale de la mémoire et chargés ultérieurement soit manuellement, soit automatiquement. Cette fonction vient notamment à point pour comparer différents mixages ou pour automatiser certaines opérations de mixage.

Une scène contient les données suivantes.

- Réglages du mixage d'entrée (à l'exception du paramètre REC LEVEL) et du mixage des pistes
- Réglage du curseur MASTER
- Etat de toutes les touches de statut
- Numéro de patch utilisé par l'effet d'insertion et les effets envoi/retour.

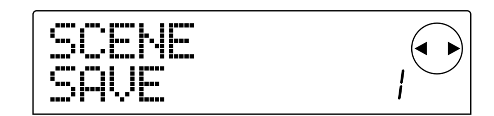
Vous pouvez conserver jusqu'à 100 scènes différentes en mémoire. Les données de scène sont sauvegardées sur le disque interne en tant que partie du projet en cours.

Sauvegarder une scène

Voici comment sauvegarder les réglages actuels sous forme de scène.

1. Appuyez sur la touche [SCENE] et utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] pour afficher "SCENE SAVE".

La partie droite de l'écran affiche le numéro de la scène (0~99) sous lequel les données seront sauvegardées.





Lorsque vous sauvegardez une scène pour la première fois, une pression sur la touche [SCENE] affiche automatiquement l'écran "SCENE SAVE".

2. Actionnez la molette pour sélectionner le numéro (0~99) de la scène.

Les numéros de scène qui contiennent déjà des réglages sont indiqués par un astérisque "*" affiché à gauche du numéro.

3. Pour sauvegarder la scène, appuyez sur la touche [ENTER].

La scène est sauvegardée sous le numéro sélectionné. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur la touche [ENTER].

 **Remarque** 

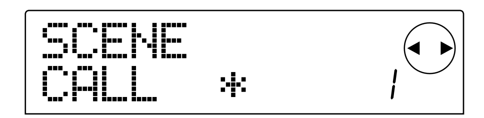
Si vous avez sélectionné un numéro de scène contenant déjà des données, les anciennes données sont écrasées au profit des nouvelles.

Charger une scène

Voici comment charger une scène sauvegardée en mémoire.

1. Appuyez sur la touche [SCENE] et servez-vous des touches du curseur [◀]/[▶] pour afficher "SCENE CALL".

Le numéro de la scène qui sera rappelée (0~99) s'affiche à droite de l'écran.



 **Remarque** 

Il est impossible d'accéder à l'écran ci-dessus si aucune scène n'a été sauvegardée.

2. Actionnez la molette pour sélectionner le numéro de la scène (0~99) à charger.

Vous ne pouvez sélectionner qu'une scène contenant des données.

3. Pour charger la scène voulue, appuyez sur la touche [ENTER].

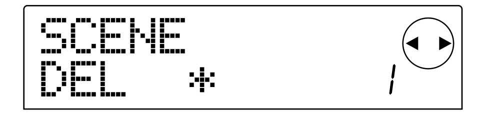
La scène est sélectionnée et vous retrouvez l'écran principal. Si vous appuyez sur la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous retrouvez l'écran principal sans que la scène soit chargée.

Effacer une scène

Voici comment effacer une scène sauvegardée en mémoire.

1. Appuyez sur la touche [SCENE] et servez-vous des touches du curseur [◀]/[▶] pour afficher "SCENE DEL".

Le numéro de la scène qui sera effacée (0~99) s'affiche à droite de l'écran.



Remarque 

Il est impossible d'accéder à l'écran ci-dessus si aucune scène n'a été sauvegardée.

2. Actionnez la molette pour sélectionner le numéro de la scène (0~99) à effacer.

Vous ne pouvez sélectionner qu'une scène contenant des données.

3. Pour effacer la scène voulue, appuyez sur la touche [ENTER].

La scène est effacée et vous retrouvez l'écran principal. Si vous appuyez sur la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous retrouvez l'écran principal sans que la scène soit effacée.

Changement automatique de scènes

En assignant une scène à un repère placé à l'endroit voulu, vous pouvez programmer des changements automatiques de scène. C'est pratique pour changer le mixage au cours du morceau. Voyez p.29 pour en savoir plus sur les repères.

1. Tout en reproduisant le morceau depuis le début, effectuez le mixage qui fera office de point de départ et sauvegardez-le dans une scène.

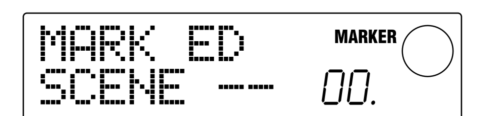
Pour en savoir davantage sur le maniement des scènes, voyez p.51.

2. Arrêtez le transport et appuyez sur la touche ZERO [⏮] afin de revenir au début du morceau.

Le début du morceau (la position zéro) contient déjà le repère zéro. Assignez donc la scène de départ à ce repère.

3. Appuyez sur la touche [MARK].

Lorsque vous appuyez sur la touche [MARK] à l'endroit où se trouve déjà un repère, un écran apparaît et vous permet d'assigner une scène au repère en question.

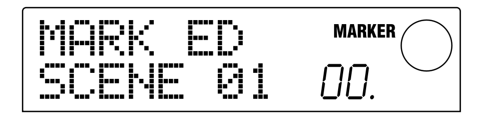


 **Idée**

- Si vous appuyez sur la touche [MARK] à un endroit qui ne contient pas encore de repère, vous entrez un nouveau repère à cette position.
- Si le numéro du repère affiché à l'écran est assorti d'un point dans le bas à droite, cela signifie que la position actuelle correspond à celle du repère.

4. Actionnez la molette pour sélectionner le numéro de la scène que vous avez sauvegardée à l'étape 1 (la scène constituant le point de départ du mixage).

La scène est assignée au repère et est chargée simultanément. L'écran suivant illustre l'assignation de la scène 1 au repère 0.





Pour annuler une assignation de scène, actionnez la molette pour afficher "--".

5. Appuyez sur la touche [EXIT].

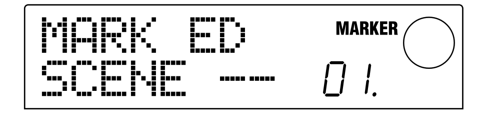
Vous retournez à l'écran principal.

6. Rendez-vous à la position où le mixage doit changer et placez-y un repère.

7. Tout en reproduisant le morceau à partir de cet endroit, créez le nouveau mixage et sauvegardez-le dans une scène.

8. Utilisez les touches MARKER [⏮]/[⏭] pour retourner au repère placé à l'étape 6 et appuyez sur la touche [MARK].

L'écran qui apparaît vous permet d'assigner une scène au repère sélectionné à l'étape 6.



9. Actionnez la molette pour sélectionner le numéro de la scène sauvegardée à l'étape 7.

10. Appuyez sur la touche [EXIT].

Vous retournez à l'écran principal.

11. En répétant la procédure 6~10, placez un repère à toutes les positions du morceau où le mixage doit changer et assignez-y une scène.

12. Une fois les scènes voulues assignées aux repères, appuyez sur la touche ZERO [⏮] pour revenir au début du morceau et appuyez sur la touche PLAY [▶] pour lancer la reproduction.

Chaque fois que le morceau atteint un repère auquel une scène est attribuée, la scène en question est automatiquement chargée.

Changer le type d'affichage de l'indicateur de niveau

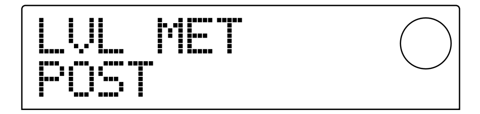
Par défaut, les indicateurs de niveau du MRS-1044 affichés au milieu de l'écran donnent le niveau des signaux qui sont passés par les commandes [REC LEVEL] et les curseurs (post). Cependant, vous pouvez changer les indicateurs de sorte à ce qu'ils montrent le niveau des signaux avant qu'ils ne passent par les commandes [REC LEVEL] et les curseurs (pre).

1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [PROJECT/UTILITY].

L'écran affiche "PROJECT".

2. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour afficher "UTILITY SYSTEM" et appuyez sur la touche [ENTER].

3. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour afficher "UTILITY LVL MET" et appuyez sur la touche [ENTER].



4. Actionnez la molette pour sélectionner l'option "PRE" (avant le curseur).

Pour revenir à un réglage après le curseur, optez pour "POST".

5. Appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT].

Vous retournez à l'écran principal.

Référence [Rythme]

Cette section décrit les fonctions et les opérations de la section rythme qui se sert des sons internes de batterie et de basse pour produire des accompagnements.

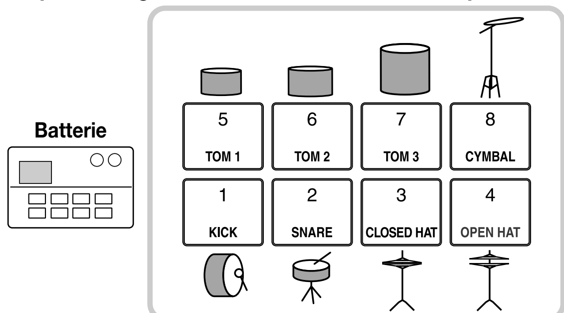
La section rythme

La section rythme du MRS-1044 contient des sons de batterie et de basse et peut servir pour produire un accompagnement de batterie + basse. La section rythme peut être utilisée en synchronisation avec la section d'enregistrement ou indépendamment. Nous allons expliquer ici les concepts de base dont vous avez besoin pour pouvoir exploiter la section rythme.

■ Batteries et programmes de basse

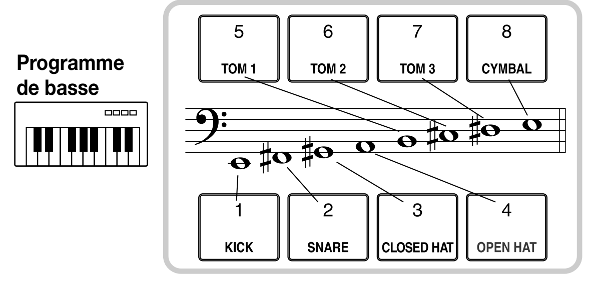
L'accompagnement de la section rythme est produit par une "batterie" et un "programme de basse".
La batterie comprend 24 sons de batterie et de percussion tels que grosse caisse, caisse claire et conga. Le MRS-1044 propose non moins de 31 batteries différentes. Vous pouvez choisir une de ces batteries et vous servir des pads 1~8 en face avant pour jouer avec ses sons manuellement ou vous en servir comme d'un générateur de son pour l'accompagnement.

Exemple d'assignation de sons de batterie aux pads

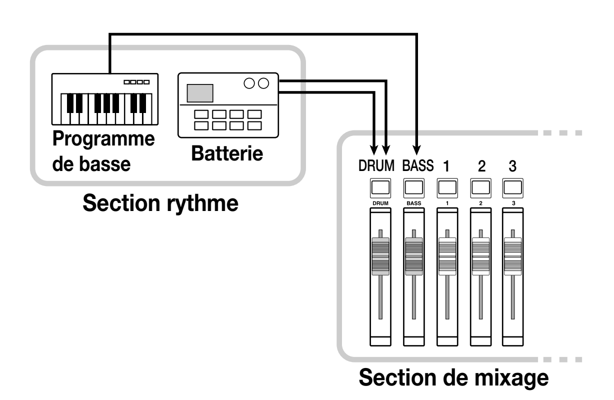


Un programme de basse est constitué d'un seul son de basse électrique ou acoustique. Vous avez le choix parmi 16 sons de basse différents. Vous pouvez utiliser les pads 1~8 en face avant pour jouer des notes ou l'utiliser comme un générateur de son pour l'accompagnement.

Exemple d'assignation de notes pour programme de basse aux pads

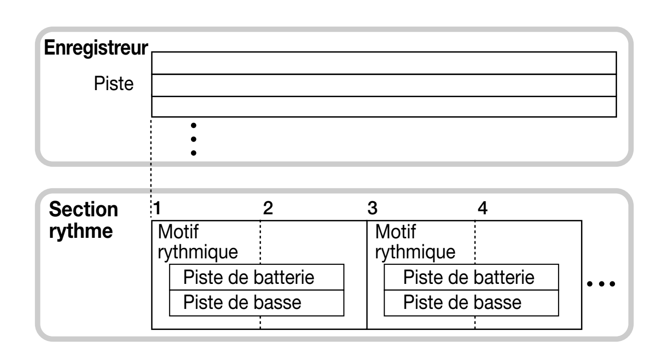


Le signal de sortie de la batterie (stéréo) et le signal de sortie du programme de basse (mono) sont envoyés de façon interne aux canaux DRUM et BASS de la section de mixage. Vous pouvez régler le volume, le pan/la balance et l'égalisation ainsi qu'appliquer des effets envoi/retour pour chaque canal individuel.



■ Motifs rythmiques et pistes de batterie/basse

Un nouveau projet contient 255 motifs d'accompagnement (longs de plusieurs mesures chacun) avec des données de jeu de batterie et de basse. Ces motifs d'accompagnement sont appelés "motifs rythmiques".
Au sein de chaque motif rythmique, la zone qui contient les données de jeu de batterie s'appelle "piste de batterie" et celle qui contient les données de basse est appelée "piste de basse".

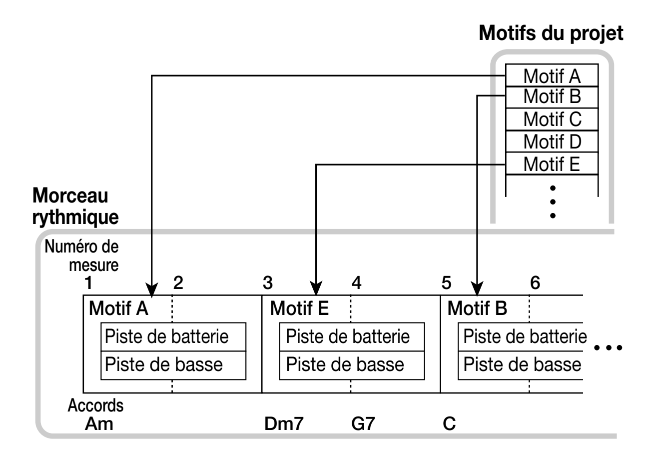


Vous pouvez modifier une partie du motif rythmique ou en effacer le contenu entier et créer un rythme original. Les motifs rythmiques de votre cru sont sauvegardés sur le disque dur avec les autres motifs rythmiques en tant que partie intégrante du projet.

■ Morceaux rythmiques

Des séquences de motifs rythmiques agencées selon l'ordre de reproduction voulu sont appelées "morceaux rythmiques". Un morceau rythmique peut contenir des

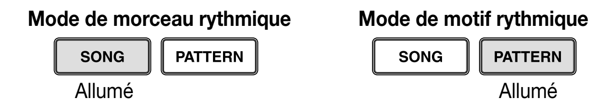
données de motifs rythmiques, d'accords de basse et de tempo permettant de créer l'accompagnement pour tout un morceau. Un projet ne peut avoir qu'un seul morceau rythmique.



■ Mode de motif rythmique et mode de morceau rythmique

La section rythmique peut opérer selon deux modes: le "mode de motif rythmique" qui permet de créer et de reproduire des motifs rythmiques et le "mode de morceau rythmique" qui permet de créer et de reproduire un morceau rythmique. La section rythmique est toujours dans l'un ou l'autre mode.

La touche [PATTERN] s'allume en mode de motif rythmique et la touche [SONG] s'allume en mode de morceau rythmique.



■ Synchronisation des sections d'enregistrement et de rythme

Par défaut, la section rythme est synchronisée avec la section d'enregistrement. Lorsque vous actionnez le transport pour lancer la section d'enregistrement, le motif rythmique ou le morceau rythmique se met également à jouer.

Cependant, vous pouvez déconnecter la section rythme de la section d'enregistrement et vous en servir comme d'une boîte à rythme + basse indépendante. Pour cela, appuyez sur la touche [RHYTHM]. Dans ce cas, le transport ne pilote que la section rythme; l'enregistreur reste à l'arrêt.

Produire des motifs rythmiques

Cette section explique comment jouer des motifs rythmiques, comment changer le tempo et comment changer de batterie ou de programme de basse.

Sélection et reproduction d'un motif rythmique

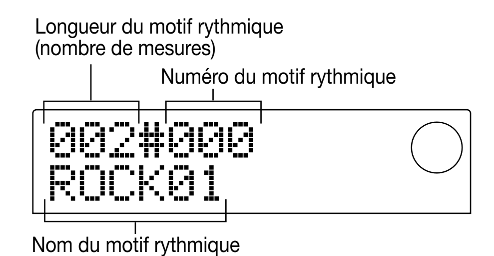
Voici comment sélectionner et reproduire un des 255 motifs rythmiques.



Avant de poursuivre, assurez-vous que les curseurs DRUM, BASS et MASTER sont relevés et que les touches de statut DRUM et BASS sont allumées.

1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [PATTERN].

La touche [RHYTHM] clignote. Si vous étiez en mode de morceau rythmique (touche [SONG] allumée), vous passez en mode de motif rythmique (touche [PATTERN] allumée). L'écran de motif de rythme s'affiche et permet de sélectionner un motif.



2. Actionnez la molette pour sélectionner le motif rythmique voulu.

3. Appuyez sur la touche PLAY [▶].

Le motif rythmique est reproduit et l'enregistreur se met simultanément en marche.



Lorsque la touche [RHYTHM] est éteinte ou clignotante, la section rythme et la section d'enregistrement sont synchronisées.

4. Pour étouffer (Mute) la piste de batterie ou de basse, appuyez sur la touche de statut DRUM ou BASS.

La touche de statut s'éteint et la piste en question est étouffée. Pour couper l'étouffement, appuyez de nouveau sur la même touche de statut.

5. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur la touche STOP [■].

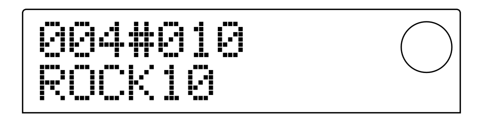
L'enregistreur et le motif rythmique s'arrêtent.

6. Pour retourner à l'écran principal, appuyez sur la touche [EXIT] lorsque la section rythme est à l'arrêt.

La touche [PATTERN] reste allumée et la touche [RHYTHM] s'éteint.
Si vous appuyez sur la touche PLAY [▶] dans cet état, le motif rythmique sélectionné en dernier lieu est reproduit.

7. Pour que la section rythme joue indépendamment, appuyez sur la touche [RHYTHM] lorsque le transport est arrêté.

La touche [RHYTHM] s'allume et la section rythme est déconnectée de la section d'enregistrement. L'écran de motif rythmique apparaît.



Si vous appuyez sur la touche PLAY [▶] dans cet état, le motif rythmique sera reproduit seul et la section d'enregistrement reste à l'arrêt.



Lorsque la touche [RHYTHM] est allumée, le compteur indique toujours la mesure à l'écran.

Idée

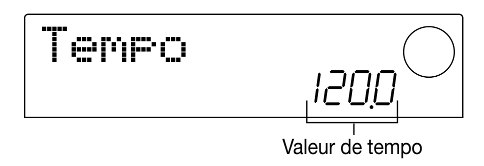
Il est également possible de charger des données de motif rythmique d'un autre projet sauvé sur le disque dur (→ p.72).

Changer le tempo du motif rythmique

La touche [TEMPO] permet de changer le tempo du motif rythmique.

1. En mode de motif rythmique, appuyez sur la touche [TEMPO].

La valeur de tempo actuelle s'affiche.



Valeur de tempo

2. Actionnez la molette pour régler le tempo.

Le tempo peut être réglé par pas de 0.1 sur une plage de 40~250 (BPM). Vous pouvez changer le tempo en cours de reproduction du motif rythmique.

3. Pour changer le tempo manuellement, appuyez deux fois ou plus sur la touche [TEMPO] selon le tempo voulu (tap tempo).

L'intervalle entre les deux dernières frappes sur la touche est automatiquement calculé et pris comme base pour le nouveau tempo.

4. Pour retourner à l'écran principal, appuyez sur la touche [EXIT].

Idée

Le tempo que vous entrez ici s'applique à tous les motifs rythmiques joués en mode de motif rythmique ainsi qu'à un morceau rythmique dépourvu de données de tempo. (Pour en savoir davantage sur les morceaux rythmiques, voyez p.55.)



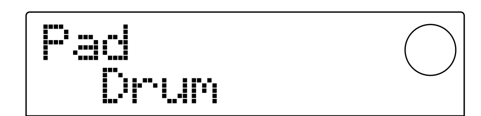
Si vous enregistrez sur les pistes d'enregistreur tout en écoutant les motifs rythmiques puis changez ensuite le tempo des motifs rythmiques, l'enregistreur et la section rythme ne seront plus synchronisés. Définissez donc d'abord le tempo avant d'enregistrer en écoutant les motifs rythmiques.

Changer la batterie/le programme de basse

Vous pouvez changer les sons (de batterie/de basse) utilisés par les pistes de batterie et de basse du motif rythmique.

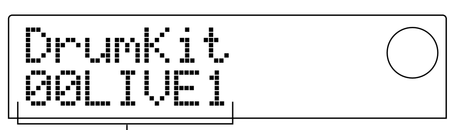
1. A partir de l'écran principal, appuyez plusieurs fois sur la touche [DRUM/BASS] pour afficher soit "Pad Drum" soit "Pad Bass".

Sélectionnez "Pad Drum" si vous voulez changer la batterie ou "Pad Bass" pour changer de programme de basse.



2. Appuyez sur la touche [KIT/PROG].

L'écran qui apparaît vous permet de changer la batterie ou le programme de basse.



Nom de la batterie / du programme de basse

 **Remarque** 

Durant l'affichage de cet écran, les fonctions de transport sont sans effet.

3. Actionnez la molette pour sélectionner la batterie ou le programme de basse.

Vous trouverez une liste des batteries et programmes de basse dans l'appendice, à la fin de ce manuel.

4. Appuyez sur la touche [ENTER].

Le changement est effectué et vous repassez à l'écran principal.

 **Remarque** 

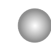
La batterie ou le programme de basse sélectionné s'applique à tous les motifs et morceaux rythmiques.

Création d'un morceau rythmique

Cette section explique comment agencer des motifs rythmiques dans l'ordre voulu au sein d'un morceau rythmique vide puis comment y ajouter des accords et d'autres données pour créer un morceau rythmique complet.

 **Idée**

Lorsque vous créez un nouveau projet, le morceau rythmique est toujours vide.

 **Remarque** 

Avant de poursuivre, assurez-vous que les curseurs DRUM, BASS et MASTER sont relevés et que les touches de statut DRUM et BASS sont allumées.

Entrer des données de motifs rythmiques

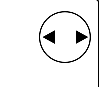
Voici comment entrer des données de motifs rythmiques dans un morceau rythmique vide selon l'ordre voulu.

1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [SONG] puis sur la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume. Si vous étiez en mode de motif rythmique (touche [PATTERN] allumée), passez en mode de morceau rythmique (touche [SONG] allumée).

L'écran de morceau rythmique s'affiche et permet de sélectionner un motif.



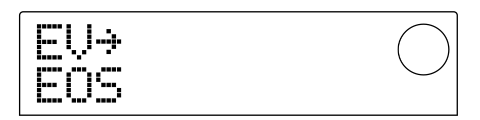


 **Remarque**

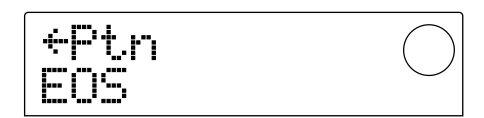
- Durant la reproduction du morceau rythmique, la ligne inférieure de l'écran affiche le numéro du motif rythmique entré à la position actuelle, le type d'accord et la fondamentale.
- Le morceau rythmique ne peut être créé/édité que lorsque la touche [RHYTHM] est allumée.
- Tant que la touche [RHYTHM] est allumée, le compteur indique toujours la position en mesures.

2. Appuyez sur la touche REC [●].

La touche REC [●] s'allume et vous pouvez entrer des données telles que les numéros de motif et les accords dans le morceau rythmique.



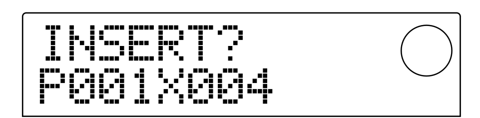
3. Utilisez les touches du curseur [▲]/[▼] pour afficher "←Ptn".



Le numéro du motif rythmique entré à la position actuelle est affiché sous "Ptn" à cet écran. Cependant, un morceau rythmique vide ne contient évidemment pas de données de motifs rythmiques. C'est pourquoi cet emplacement affiche "EOS" (End Of Song) pour marquer la fin du morceau rythmique.

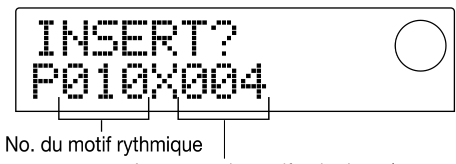
4. Appuyez sur la touche [INSERT/DELETE] pour afficher "INSERT?"

Chaque fois que vous appuyez sur la touche [INSERT/DELETE], l'écran affiche en alternance: "INSERT?" → "DELETE?" → affichage original. Lorsque "INSERT?" est affiché, vous pouvez entrer de nouvelles données à la position actuelle.



5. Actionnez la molette pour sélectionner le motif rythmique voulu.

Le numéro et la longueur (en mesures) du motif actuel s'affiche.



No. du motif rythmique
Longueur du motif rythmique (mesures)

6. Si nécessaire, servez-vous des touches du curseur [▲]/[▼] pour changer la longueur du motif rythmique.

Si vous souhaitez allonger le motif rythmique, reproduisez plusieurs fois le même motif rythmique. Pour le raccourcir, changez de motif avant la fin.



Cette opération n'affecte pas le motif original.

7. Pour finaliser le motif rythmique sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER].

Le motif est entré à la position actuelle.





Lorsque les données de motif rythmique sont entrées, l'armure de temps (la mesure), la fondamentale de l'accord et le volume de la piste de batterie et de basse spécifiés pour ce motif rythmique sont entrés à la même position.

8. Appuyez plusieurs fois sur la touche du curseur [►] pour gagner la position où vous souhaitez entrer le motif rythmique suivant.

Chaque pression sur une touche de curseur [◄]/[►] vous fait reculer/avancer d'une mesure. Une fois que vous avez atteint la fin du morceau rythmique, l'écran affiche "EOS".



- A un endroit où vous n'avez pas entré de données de motif rythmique, un symbole "←" s'affiche à gauche de "Ptn" pour indiquer que le motif rythmique précédent va continuer à jouer.
- Il est également possible d'entrer d'autres données de motif rythmique au milieu d'un motif donné.

9. Répétez les étapes 3~8 pour entrer des motifs rythmiques pour le morceau entier.

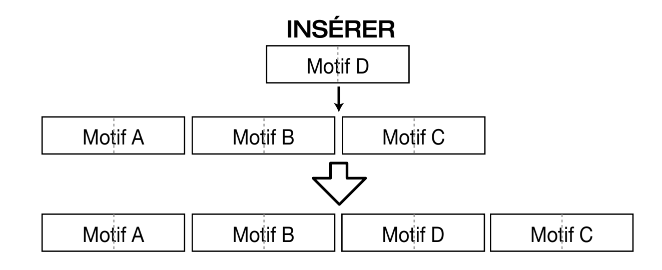
Si vous faites une erreur, voici comment la corriger.

■ Changer un motif que vous avez entré

Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour vous rendre à la position du motif rythmique à changer et actionnez la molette pour sélectionner un nouveau motif.

■ Insérer un nouveau motif

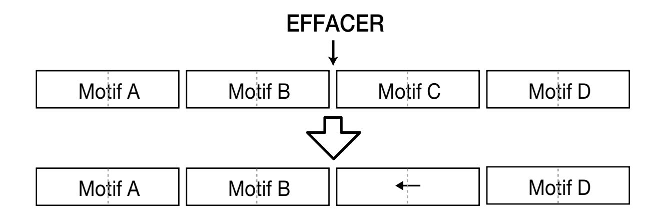
Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour vous rendre à la position où vous voulez insérer les données de motif rythmique et exécutez les étapes 4~7. Les données du motif rythmique sont insérées à la position actuelle et les données de motif suivantes reculent en fonction de la longueur du nouveau motif.



Référence [Rythme]

■ Effacer un motif

Utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] pour vous rendre à la position où vous voulez effacer les données de motif rythmique et appuyez sur la touche [ERASE]. Le motif est effacé et l'écran affiche "←Ptn" pour indiquer que le motif précédent continue à jouer.





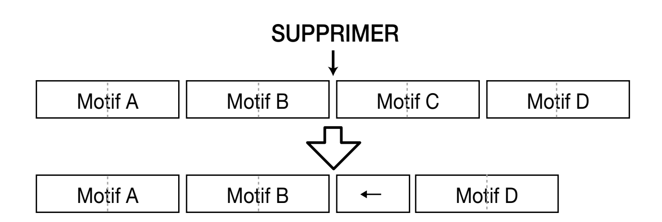
Remarque

Si vous effacez un motif enregistré au début du morceau, il y aura un silence jusqu'au motif suivant.

■ Effacer une mesure spécifique

Utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] pour vous rendre au début de la mesure à effacer et appuyez plusieurs fois sur la touche [INSERT/DELETE] pour afficher "DELETE?". Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER], la mesure actuelle est effacée et les données de motif rythmique suivantes sont avancées.

Si vous effacez la première mesure d'un motif à deux mesures, la seconde mesure est conservée et l'écran affiche "←Ptn". Si nécessaire, répétez l'opération pour effacer également cette mesure.



10. Lorsque vous avez terminé le morceau entier, appuyez sur la touche STOP [■].

La touche REC [●] s'éteint et vous revenez à l'écran de morceau rythmique.

Pour écouter votre séquence de motifs, appuyez sur la touche PLAY [▶].

11. Pour retourner à l'écran principal, arrêtez la section rythme et appuyez sur la touche [EXIT].

Entrer des données d'accord

Voici comment ajouter des données d'accord au morceau rythmique que vous avez créé en entrant des motifs rythmiques.

Idée

- Les données d'accord consistent en une fondamentale ou "ROOT" qui détermine la fondamentale (C, C#, D ...B) de l'accord et en un type d'accord ou "CHORD" (majeur, mineur etc.).
- La partie de basse du motif rythmique est transposée en fonction de la fondamentale que vous entrez. En outre, la partie de basse sera convertie en fonction du type d'accord spécifié.

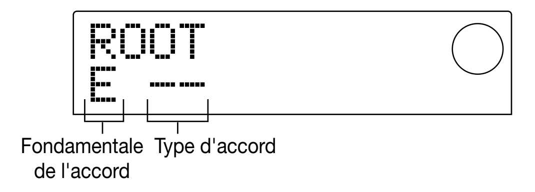
1. A partir de l'écran principal, assurez-vous que la touche [SONG] est allumée et appuyez sur la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume et l'écran de morceau rythmique apparaît.

2. Appuyez sur la touche REC [●].

3. Utilisez les touches du curseur [▲]/[▼] pour afficher "ROOT".

Lorsque vous entrez des données d'accord dans le morceau rythmique, spécifiez la fondamentale (root: C~B) et le type d'accord (majeur, mineur, etc.) séparément. Lorsque "ROOT" est affiché, entrez la fondamentale de l'accord.



Les données d'accord sont entrées là où un motif rythmique a été entré, comme dans l'illustration ci-dessus. Les valeurs par défaut pour la fondamentale et le type d'accord sont les suivantes:

- Root: fondamentale de l'accord spécifié pour le motif rythmique
- Type: "--" (pas de conversion)



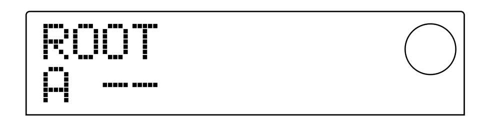
Idée

Pour en savoir davantage sur les accords des motifs rythmiques, voyez p.69.

4. Actionnez la molette pour entrer le nom de la note (C~B) qui sera la fondamentale de l'accord.

L'écran suivant montre un exemple de changement de la

fondamentale de l'accord en A (La).



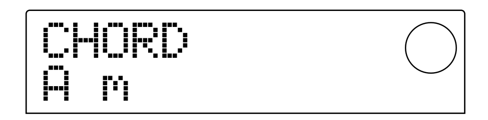
5. Pour spécifier le type d'accord, appuyez une fois sur la touche de curseur [▼] pour afficher "CHORD".

6. Actionnez la molette pour sélectionner le type d'accord.

Vous avez le choix parmi les types suivants.

Affichage	Description	Affichage	Description
--	Pas de conversion	7sus4	7th Suspended 4th
Maj	Major Triad	sus4	Suspended 4th
m	Minor Triad	m7b5	Minor 7th flat 5
7	Dominant 7th	m6	Minor 6th
m7	Minor 7th	6	Major 6th
M7	Major 7th	m9	Minor 9th
aug	Augment	M9	Major 9th
dim	Diminish	mM7	Minor Major 7th

L'écran suivant montre un exemple de changement de type d'accord en mineur (m). Avec ces réglages, les données d'un accord "la mineur" ont été entrées au début du morceau rythmique.





Si vous sélectionnez "--" (pas de conversion) comme type d'accord, la basse ne sera que transposée et la phrase ne sera pas convertie. Sélectionnez cette option si vous voulez garder la phrase originale.

7. Gagnez la position où vous souhaitez entrer de nouvelles données d'accord et entrez les données d'accord comme décrit aux étapes 2~5.

Les données d'accord ne doivent pas nécessairement être entrées au même endroit que les données de motif rythmique. Vous pouvez aussi changer l'accord au milieu d'un motif rythmique ou au milieu d'une mesure. Voici comment modifier la position d'entrée des données d'accord.

(1) Déplacement par mesures

Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour passer au début de la mesure précédente ou suivante.

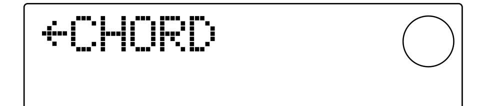
(2) Déplacement par noires

Utilisez les touches REW [◄◄]/FF [►►] pour passer au début de la noire précédente ou suivante.

(3) Déplacement par doubles croches

Appuyez plusieurs fois sur la touche du curseur [▲] pour afficher "EV→"et actionnez la molette pour avancer ou reculer par pas de 12 battements (doubles croches).

Avec les méthodes **(1)** et **(2)**, un symbole "←" apparaît à gauche de "CHORD" ou "ROOT" aux endroits qui ne contiennent pas de données pour indiquer que les données d'accord précédentes restent en vigueur.



Avec la méthode **(3)**, le symbole affiché à droite de "EV→" indique le type de données entrées à la position actuelle. Par exemple, "Pt" (pattern) indique des données de motif rythmique et "TS" (time signature) indique des données d'armure de temps. (Pour en savoir plus, voyez le tableau p.63.)

8. Entrez les autres données d'accord de la même manière.

Les données d'accord peuvent ensuite être éditées de différentes façons.

- **Changer l'accord**

Gagnez la position où les données d'accord sont entrées, utilisez les touches du curseurs [▲]/[▼] pour afficher "ROOT" (fondamentale) ou "CHORD" (type d'accord) et actionnez la molette pour changer l'accord.

- **Effacer des données d'accord**

Gagnez la position où les données d'accord sont entrées, utilisez les touches du curseur [▲]/[▼] pour afficher "ROOT" (fondamentale) ou "CHORD" (type d'accord) et appuyez sur la touche [ERASE]. Les données d'accord sont effacées et l'écran affiche "←ROOT" ou "←CHORD."

9. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche STOP [■].

Vous retrouvez l'écran de morceau rythmique. Appuyez ensuite sur la touche [EXIT] pour retrouver l'écran principal.

Entrer des données de tempo

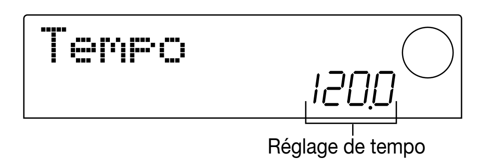
Si vous ne spécifiez pas de tempo pour un morceau rythmique, il adopte le tempo spécifié en mode de motif rythmique. En d'autres termes, si vous changez le tempo en mode de motif rythmique, le tempo du morceau rythmique changera aussi.
Pour l'éviter, vous pouvez entrer des données de tempo au début du morceau rythmique afin de déterminer un tempo spécifique pour le morceau.

1. A partir de l'écran principal, assurez-vous que la touche [SONG] est allumée et appuyez sur la touche PLAY [►].

La reproduction du morceau rythmique commence.

2. Appuyez sur la touche [TEMPO].

Le réglage actuel de tempo s'affiche.



Réglage de tempo

3. Tout en écoutant le morceau rythmique, actionnez la molette pour régler le tempo (40.0~250.0).

Lorsque vous avez trouvé le tempo voulu, notez-le.



Si vous appuyez deux fois ou plus sur la touche [TEMPO], l'intervalle séparant les deux dernières frappes est automatiquement calculé et détermine le nouveau tempo.

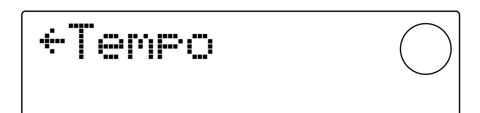
4. Appuyez sur la touche STOP [■] pour arrêter le morceau rythmique et appuyez sur la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume et l'écran de morceau rythmique apparaît.

5. Appuyez sur la touche REC [●].

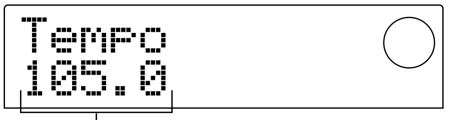
6. Utilisez les touches du curseur [▲]/[▼] pour afficher "←Tempo".

A cet écran, vous pouvez entrer de nouvelles données de tempo ou visualiser/éditer des données existantes.



7. Actionnez la molette pour entrer le réglage que vous avez choisi à l'étape 3.

Chaque fois que vous reproduisez le morceau rythmique depuis le début, il sera réajusté en fonction du tempo entré ici.



Réglage de tempo



Les données de tempo peuvent également être entrées au milieu du morceau rythmique par intervalles de doubles croches. Pour en savoir plus, voyez la section ci-dessous.

8. Appuyez sur la touche STOP [■].

Vous retrouvez l'écran de morceau rythmique. Appuyez alors sur la touche [EXIT] pour retrouver l'écran principal.



Si vous enregistrez sur les pistes de l'enregistreur tout en écoutant le morceau rythmique et que vous changez ensuite le tempo du morceau rythmique, l'enregistreur et la section rythme ne seront plus synchronisés. Définissez donc d'abord le tempo avant d'enregistrer en écoutant le morceau rythmique.

Entrer d'autres données

Vous pouvez entrer diverses données (appelées "événements") telles que le tempo et le volume des pistes de batterie/basse dans le morceau rythmique créé avec des motifs rythmiques et des données d'accords.

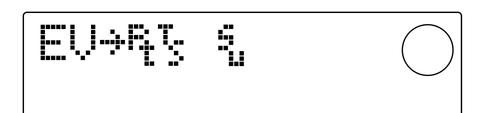
1. A partir de l'écran principal, assurez-vous que la touche [SONG] est allumée et appuyez sur la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume et l'écran de morceau rythmique apparaît.

2. Appuyez sur la touche REC [●].

3. Appuyez sur la touche de curseur [▲] pour afficher "EV→".

A ce moment-là, vous pouvez actionner la molette pour déplacer la position actuelle par pas de doubles croches vers l'avant ou l'arrière.



Les symboles affichés à droite de "EV→" tels que "Pt" ou "TS" indiquent le type d'événements entrés à la position actuelle. Le tableau suivant indique le type d'événement pouvant être entré et le symbole qui y correspond.

Type d'événement	Symbole	Description	Plage
Ptn		Numéro du motif rythmique	000 – 254
TimSig		Armure de temps	1 – 8(1/4 – 8/4)
ROOT		Fondamentale	C – B
CHORD		Type d'accord	--, Maj, m, 7, m7, M7, aug, dim, 7sus4, sus4, m7b5, m6, 6, m9, M9, mM7
Tempo		Tempo	40.0 – 250.0
DrVOL		Volume de la piste de batterie	0 – 15
BsVOL		Volume de la piste de basse	0 – 15



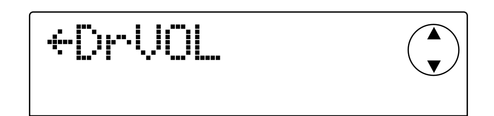
Si vous n'entrez pas de données de tempo, le tempo spécifié en mode de motif rythmique est utilisé. Pour entrer un tempo propre au morceau rythmique, entrez des données de tempo au début du morceau rythmique (→ p.62).

4. Gagnez la position où vous voulez entrer un nouvel événement.

Pour en savoir davantage sur le déplacement de la position actuelle, voyez page 61.

5. Utilisez les touches du curseur [▲]/[▼] pour sélectionner le type d´événement voulu.

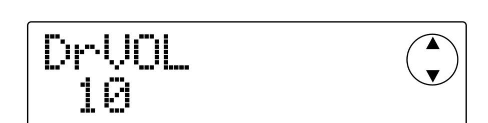
Si l'événement sélectionné ici a été entré à la position actuelle, sa valeur est affichée. S'il n'y a pas d'événement correspondant, l'écran affiche "←" pour indiquer que l'événement entré avant est de vigueur.





Pour tous les types d'événement, l'unité minimale pour l'entrée est la double croche.

6. Actionnez la molette pour entrer la valeur.



7. Entrez les autres événements de la même façon.

Vous pouvez éditer les événements entrés comme suit.

- **Editer la valeur d'un événement**

Affichez l'événement à éditer et actionnez la molette pour entrer la nouvelle valeur.

- **Effacer un événement**

Affichez l'événement à effacer et appuyez sur la touche [ERASE].

8. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche STOP [■].

Vous retrouvez l'écran de morceau rythmique. Appuyez alors sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran principal.

Reproduire un morceau rythmique

Voici comment reproduire le morceau rythmique que vous venez de créer avec des données de motifs rythmiques et d'accords.

1. A partir de l'écran principal, assurez-vous que la touche [SONG] de la section rythme est allumée.

Si elle est éteinte, appuyez sur la touche [SONG]. (La section rythme passe en mode de morceau rythmique).

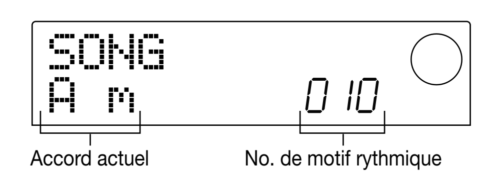
2. Appuyez sur la touche PLAY [▶].

La reproduction du morceau rythmique débute. Si vous avez enregistré quelque chose avec l'enregistreur, ces pistes sont reproduites simultanément.

3. Pour arrêter le morceau rythmique, appuyez sur la touche STOP [■].

4. Si vous souhaitez que la section rythme soit indépendante, appuyez sur la touche [RHYTHM] tant que le transport est à l'arrêt.

La touche [RHYTHM] s'allume et la section rythme est déconnectée de la section d'enregistrement. L'écran de morceau rythmique s'affiche. Si vous appuyez sur PLAY [▶] dans ces circonstances, seul le morceau rythmique sera audible tandis que l'enregistreur reste à l'arrêt. L'écran affiche alors le numéro du motif en cours et l'accord.



Accord actuel — No. de motif rythmique

5. Pour retourner à l'écran principal, appuyez sur la touche [EXIT].

La touche [RHYTHM] s'éteint et vous retrouvez l'écran principal.



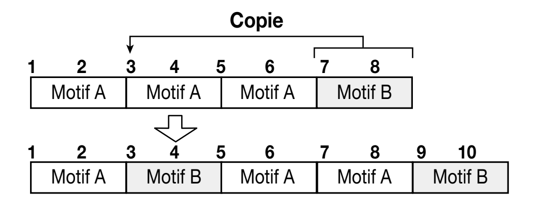
Vous pouvez aussi changer les sons de batterie et de basse utilisés par le morceau rythmique. Pour en savoir plus, voyez p.57 "Changer la batterie / le programme de basse".

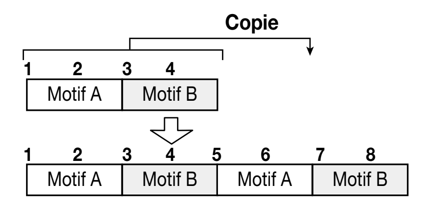
Editer un morceau rythmique

Cette section explique comment éditer un morceau rythmique que vous avez créé.

Copier une plage de mesures spécifiques

Vous pouvez copier une section du morceau rythmique par unités de mesures et l'insérer à un autre endroit. C'est pratique pour les répétitions au sein du morceau.





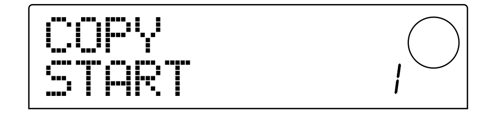
1. A partir de l'écran principal, assurez-vous que la touche [SONG] est allumée et appuyez sur la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume et l'écran de morceau rythmique apparaît.

2. Appuyez sur la touche REC [●].

3. Appuyez sur la touche [EDIT].

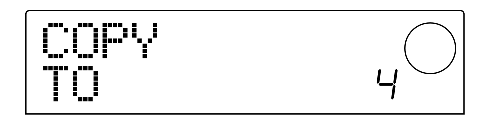
L'écran suivant apparaît.



4. Actionnez la molette pour sélectionner la première mesure de la plage à copier et appuyez sur la touche [ENTER].



5. Actionnez la molette pour sélectionner la dernière mesure de la plage à copier et appuyez sur la touche [ENTER].



6. Sélectionnez la première mesure de la destination et appuyez sur la touche [ENTER].

La copie est effectuée et vous retrouvez ensuite l'écran de l'étape 2.



Si la destination va au-delà de la fin du morceau rythmique, celui-ci est automatiquement allongé.

7. Appuyez sur la touche STOP [■].

Vous retrouvez l'écran de morceau rythmique.

Transposer le morceau rythmique entier

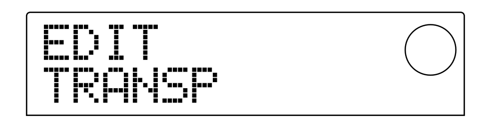
Voici comment transposer la piste de basse du morceau rythmique par demi-tons.

1. A partir de l'écran principal, assurez-vous que la touche [SONG] est allumée et appuyez sur la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume et l'écran de morceau rythmique apparaît.

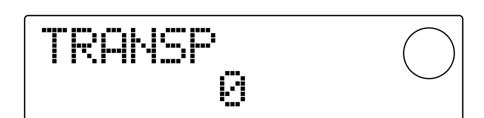
2. Appuyez sur la touche [EDIT].

L'écran affiche "EDIT TRANSP".



3. Appuyez sur la touche [ENTER].

Le réglage de transposition actuel (-6~0~+6) apparaît sous "TRANSP".



4. Actionnez la molette pour changer ce réglage de transposition et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran vous demande confirmation: "SURE?"

5. Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter la transposition ou sur [EXIT] pour l'annuler.

Si vous appuyez sur la touche [ENTER], la transposition est effectuée et les données d'accord (fondamentale) entrées dans le morceau rythmique sont converties en fonction du réglage choisi.

6. Pour retourner à l'écran principal, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT].



En modifiant la hauteur de référence de l'accordeur intégré du MRS-1044, vous pouvez affiner la hauteur du programme de basse (pour en savoir plus sur l'accordeur, voyez p.92.)

Effacer le morceau rythmique

Voici comment effacer le morceau rythmique entier et l'initialiser.

1. A partir de l'écran principal, assurez-vous que la touche [SONG] est allumée et appuyez sur la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume et l'écran de morceau rythmique apparaît.

2. Appuyez sur la touche [INSERT/DELETE].

L'écran demande confirmation: "DELETE?"

3. Appuyez sur la touche [ENTER] pour effacer le morceau ou appuyez sur la touche [EXIT] pour annuler l'opération.

Si vous appuyez sur la touche [ENTER], le morceau rythmique est effacé et vous retrouvez l'écran de morceau rythmique. Si vous appuyez ensuite sur la touche [EXIT], vous retrouvez l'écran principal.



Une fois le morceau rythmique effacé, il est irrécupérable. Soyez donc prudent.

Créer un motif rythmique original

Cette section explique comment créer vos propres motifs rythmiques avec les pads 1~8 en face avant.

Sélection de la piste d'enregistrement

Voici comment sélectionner un motif rythmique vide et comment sélectionner la piste (de batterie ou de basse) sur laquelle vous enregistrerez votre jeu.

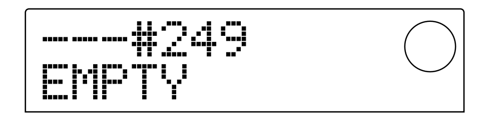
■ Sélection d'un motif rythmique vide

1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [PATTERN] puis sur la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume et l'écran de motif rythmique apparaît.

2. Actionnez la molette pour sélectionner un motif rythmique vide.

Un tel motif est reconnaissable à son nom "EMPTY" (vide).



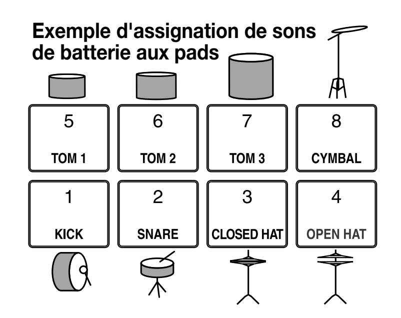
Si vous ne disposez plus de motif rythmique vide, vous pouvez en choisir un dont vous n'avez plus besoin et l'effacer d'une pression sur [INSERT/DELETE] → [ENTER]. (Pour en savoir plus, voyez p.71.)

La procédure suivante varie en fonction du type de piste de destination: piste de batterie ou piste de basse.

■ Sélection d'une piste de batterie

1. Appuyez plusieurs fois sur la touche [DRUM/BASS] pour afficher "Pad Drum".

La piste de batterie est sélectionnée. Vous pouvez alors taper sur les pads 1~8 pour écouter les sons de la batterie sélectionnée pour la piste.
La batterie contient 24 sons de batterie/percussion et huit d'entre eux sont assignés aux pads.





Quand vous sélectionnez la piste de batterie, "DRUM" apparaît toujours dans la zone PAD à droite de l'écran.

2. Si nécessaire, appuyez sur la touche [BANK] et actionnez la molette pour changer de banque de pads.

Le groupe de sons assignés aux pads 1~8 est appelé "banque de pads". Lors de la sélection de la piste de batterie, vous pouvez changer de banque pour changer les sons disponibles avec les pads 1~8. Vous avez trois banques de pads 1~3 à votre disposition (défaut: 1).



Banque de Pads

3. Appuyez sur la touche [EXIT].

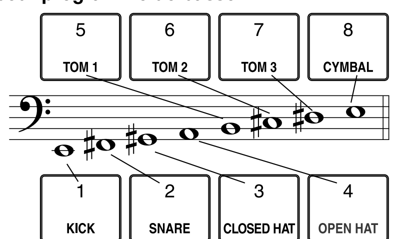
Vous revenez à l'écran de motif rythmique. Le réglage de banque de pads est conservé même si vous changez d'écran ou de mode.

■ Sélection de la piste de basse

1. Appuyez plusieurs fois sur la touche [DRUM/BASS] pour afficher "Pad Bass".

La piste de basse est sélectionnée. Vous pouvez alors taper sur les pads 1~8 pour jouer les notes de la partie de basse.

Exemple d'assignation aux pads de notes pour programme de basse



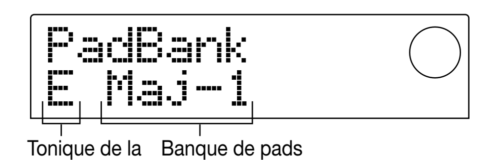


Quand vous sélectionnez la piste de basse, "BASS" apparaît toujours dans la zone PAD à droite de l'écran.

2. Si nécessaire, appuyez sur la touche [BANK] et actionnez la molette pour changer de banque de pads.

Lors de la sélection de la piste de basse, vous pouvez changer de banque pour changer la gamme ou la plage jouée par les pads 1~8. Pour la piste de basse, vous avez le choix entre les banques de pads Maj-1~Maj-3 et min-1~min-3 (défaut: Maj-1).

"Maj" est une gamme majeure et "min" une gamme mineure. Le nombre suivant Maj et min indique la plage par unités d'une octave.



3. Si nécessaire, utilisez les touches du curseur [▲]/[▼] pour changer la tonique (C~B) de la gamme sélectionnée (défaut: E).

4. Appuyez sur la touche [EXIT].

Vous revenez à l'écran de motif rythmique. Les réglages de banque de pads et de tonique restent en vigueur même si vous changez d'écran ou de mode.



Si nécessaire, vous pouvez aussi changer la batterie / le programme de basse assigné à la piste (→ p.57).

Enregistrer votre jeu sur pads dans un motif rythmique

Vous pouvez spécifier la valeur de note la plus brève à être enregistrée ainsi que la longueur et l'armure de temps du motif rythmique avant d'enregistrer votre jeu sur les pads.

■ Réglage de la valeur de note minimum (quantification)

Avec les réglages initiaux, votre jeu sur les pads sera aligné sur la double croche la plus proche lors de l'enregistrement d'un motif rythmique. Cette valeur minimale est appelée valeur de quantification. Voici comment changer cette valeur.

1. Assurez-vous que la touche [PATTERN] est allumée et appuyez sur la touche [RHYTHM].

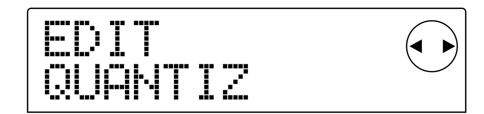
La touche [RHYTHM] s'allume et l'écran de motif rythmique apparaît.

Remarque

Vous ne pouvez enregistrer/éditer un motif rythmique que lorsque la touche [RHYTHM] est allumée.

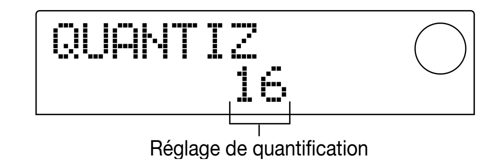
2. Appuyez sur la touche [EDIT].

L'écran qui apparaît vous permet d'éditer les paramètres du motif rythmique. (Il s'agit du menu d'édition de motif rythmique).



3. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour afficher "EDIT QUANTIZ" et appuyez sur la touche [ENTER].

Le réglage de quantification actuel apparaît. Voici la signification de ce qui apparaît à l'écran.



4: noire
8: croche
12: triolet de croches
16: double croche (réglage par défaut)
24: triolet de doubles croches
32: Triple croche
Hi: un battement (pas de quantification)



- Un battement correspond à 1/48ème de noire.
- Ce réglage s'applique à tous les motifs rythmiques.

4. Actionnez la molette pour changer le réglage et appuyez sur la touche [EXIT].

Le nouveau réglage est entériné et vous retournez au menu d'édition de motif rythmique.

5. Appuyez sur la touche [EXIT].

Vous revenez à l'écran de motif rythmique.

■ Longueur et armure de temps (mesure) du motif rythmique

Lorsque vous créez un nouveau motif rythmique, vous pouvez vous servir de la procédure suivante pour spécifier le nombre de mesures et l'armure de temps du motif.

 **Remarque** 

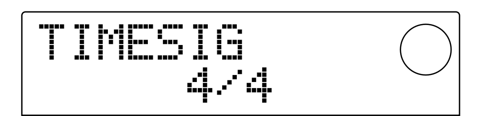
Il est impossible de changer la longueur ou l'armure de temps après l'enregistrement d'un motif.

1. Assurez-vous qu'un motif rythmique vide est sélectionné à l'écran et appuyez sur la touche [EDIT].

Le menu d'édition de motif rythmique s'affiche.

2. Utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] pour sélectionner "EDIT BARLEN" (longueur) ou "EDIT TIMESIG" (armure de temps) et appuyez sur la touche [ENTER].

"EDIT BARLEN" permet d'éditer la longueur du motif tandis que l'écran "EDIT TIMESIG" permet de changer l'armure de temps. L'écran ci-dessous est un exemple de ce que vous obtenez lorsque vous optez pour "EDIT TIMESIG" et appuyez sur la touche [ENTER].



3. Actionnez la molette pour changer la valeur.

● Entrer la longueur du motif rythmique (BARLEN)

Actionnez la molette pour entrer le nombre de mesures (1~99) du motif.

● Entrer l'armure de temps du motif rythmique (TIMESIG)

Actionnez la molette pour entrer l'armure de temps du motif rythmique sur une plage 1/4~8/4.

4. Le réglage effectué, appuyez sur la touche [EXIT].

Le nouveau réglage est entériné et vous retournez au menu d'édition de motif rythmique.

5. Appuyez sur la touche [EXIT].

Vous revenez à l'écran de motif rythmique.

■ Enregistrer votre jeu sur les pads

Voici comment enregistrer votre jeu sur les pads dans un motif rythmique vide.

1. Assurez-vous qu'un motif rythmique vide est sélectionné à l'écran et appuyez sur la touche [EDIT].

2. Appuyez sur la touche REC [●] puis appuyez sur la touche PLAY [▶].

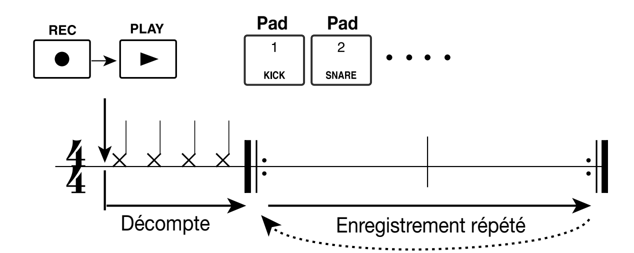
Vous entendrez un décompte "clic, clic, clic, clic". A la fin du décompte, l'enregistrement du motif commence.

Idée

- La section d'enregistrement ne fonctionne pas durant l'enregistrement du motif rythmique.
- Vous pouvez modifier le nombre de mesures de décompte ainsi que le volume du métronome (→ p.72).

3. Tout en écoutant le métronome, tapez sur les pads 1~8.

Votre jeu sur les pads est enregistré en fonction du réglage de quantification (→ p.67). A la fin du motif, vous revenez automatiquement au début; vous pouvez donc continuer à entrer des données.

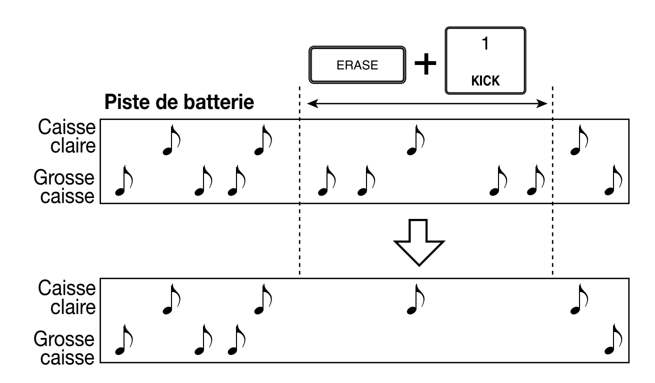


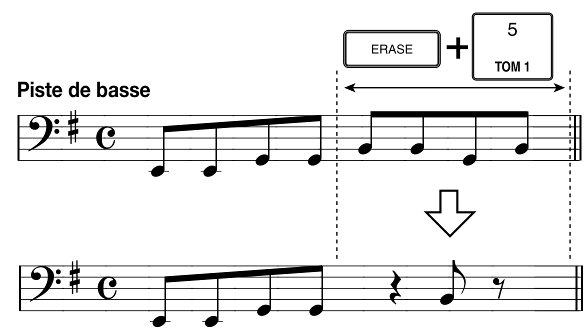


- La force avec laquelle vous tapez sur les pads est aussi enregistrée dans le motif. Si vous enregistrez la piste de basse, le temps de maintien d'un pad est également enregistré.
- Si vous appuyez sur la touche REC [●] en cours d'enregistrement, elle se met à clignoter et l'enregistrement est momentanément suspendu. Vous pouvez alors taper sur les pads pour vérifier les sons assignés. L'enregistrement reprend dès que vous appuyez une fois de plus sur la touche REC [●].
- Vous pouvez aussi entrer un motif avec un contrôleur MIDI branché au connecteur [MIDI IN] du MRS-1044 au lieu de taper sur les pads.

4. Pour effacer de la piste les données d'un pad précis, maintenez la touche [ERASE] enfoncée et appuyez sur le pad correspondant.

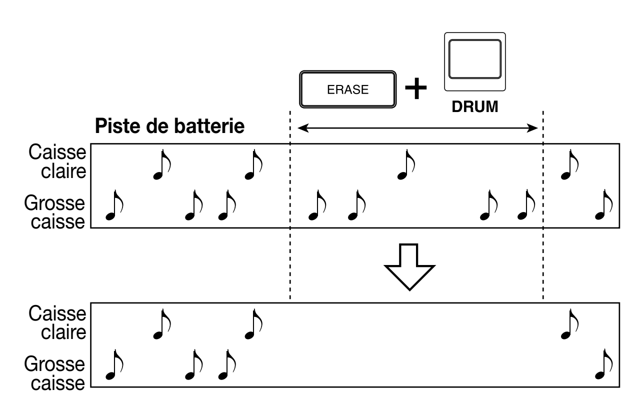
Les données de jeu concernant ce pad sont effacées du motif tant que vous maintenez la touche [ERASE] et le pad enfoncés.

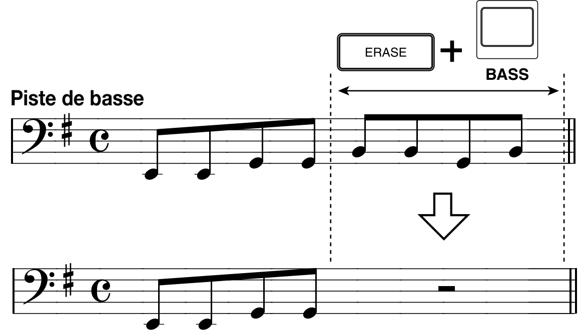




5. Pour effacer le jeu de tous les pads de la piste, maintenez la touche [ERASE] enfoncée et appuyez sur la touche de statut de la piste en question (DRUM ou BASS).

Les données de jeu de tous les pads sont effacées du motif tant que vous maintenez les deux touches enfoncées.





6. Lorsque vous avez terminé l'enregistrement, appuyez sur la touche STOP [■].

L'enregistrement du motif s'arrête et vous retrouvez l'écran de motif rythmique. Appuyez sur la touche PLAY [▶] pour écouter le motif enregistré.



Lorsque vous sélectionnez un motif vide et que vous y enregistrez des données, il reçoit automatiquement un nom: "Patxxx" (xxx étant le numéro du motif - ou Pattern). Vous pouvez ensuite changer le nom du motif(→ p.71).

7. Si vous voulez changer de piste et poursuivre l'enregistrement du motif rythmique, appuyez plusieurs fois sur la touche [DRUM/BASS] pour sélectionner la piste voulue (basse ou batterie) et répétez les étapes 2~6.

8. Lorsque vous avez terminé d'enregistrer, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran principal.

Spécifier l'accord d'un motif rythmique

Lorsque vous avez créé un nouveau motif rythmique qui comprend une piste de basse et que vous souhaitez utiliser ce motif dans un morceau rythmique, il faut spécifier la fondamentale et le type d'accord pour le motif. Si vous n'effectuez pas ces réglages, les accords spécifiés pour le morceau rythmique risquent de ne pas être corrects. Procédez comme suit pour spécifier les accords des motifs rythmiques que vous venez de créer.

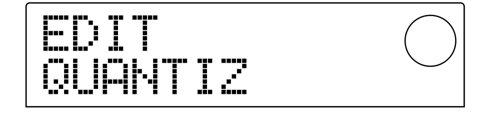
1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [PATTERN] puis sur la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume et l'écran de motif rythmique apparaît.

2. Actionnez la molette pour sélectionner le motif pour lequel vous voulez entrer un accord.

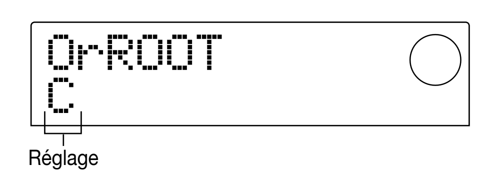
3. Appuyez sur la touche [EDIT].

Le menu d'édition de motifs rythmiques apparaît.



4. Utilisez les touches du curseur [◀]/[▶] pour afficher l'écran "EDIT OrROOT" ou "EDIT OrCHORD" et appuyez sur la touche [ENTER].

Sélectionnez "EDIT OrROOT" pour spécifier la fondamentale de l'accord ou "EDIT OrCHORD" pour en spécifier le type. Si vous choisissez "EDIT OrROOT" et appuyez sur la touche [ENTER], vous obtenez l'écran suivant.



5. Actionnez la molette pour entrer la fondamentale/le type de l'accord.

● Pour spécifier la fondamentale (OrROOT)

Actionnez la molette pour entrer le nom de la note de la fondamentale sur une plage allant de C à B (do à si); réglage par défaut: C.

● Pour spécifier le type d'accord (OrCHORD)

Actionnez la molette pour spécifier le type d'accord. Vous avez le choix entre "Maj" (majeur) ou "min" (mineur); réglage par défaut: Maj.

Si vous voulez entrer une phrase de basse en mi mineur dans le motif rythmique, par exemple, choisissez "E" (mi) comme fondamentale et "min" comme type d'accord.

6. Appuyez sur la touche [EXIT].

Le réglage est entériné et vous retrouvez le menu d'édition de motif rythmique.

7. Pour retourner à l'écran principal, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT].

Edition d'un motif rythmique

Cette section explique comment éditer un motif rythmique.

Réglage de la balance entre la batterie et la basse

Les curseurs DRUM et BASS de la section de mixage permettent de régler le volume de la batterie et de la basse. Cependant, vous pouvez aussi programmer le volume de la batterie et de la basse pour chaque motif rythmique.

1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [PATTERN] puis sur la touche [RHYTHM].

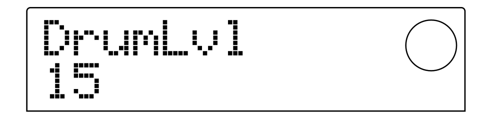
La touche [RHYTHM] s'allume et l'écran de motif rythmique apparaît.

2. Actionnez la molette pour sélectionner le motif voulu et appuyez sur la touche [EDIT].

Le menu d'édition de motifs rythmiques apparaît.

3. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour sélectionner l'écran "EDIT DrumLvl" ou "EDIT BassLvl" et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran "EDIT DrumLvl" permet de déterminer le volume de la piste de batterie et l'écran "EDIT BassLvl" celui de la piste de basse. Lorsque vous sélectionnez l'écran "EDIT DrumLvl" et appuyez sur la touche [ENTER], vous obtenez l'écran suivant.



L'écran affiche le volume actuel (0~15).

4. Actionnez la molette pour régler la valeur et appuyez sur la touche [EXIT].

Le réglage est entériné et vous retrouvez le menu d'édition de motif rythmique.

5. Pour retourner à l'écran principal, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT].

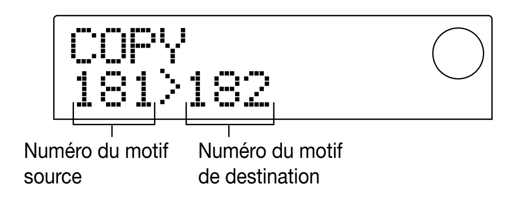
Copier un motif rythmique

Voici comment copier un motif rythmique sous un autre numéro de motif.

1. A l'écran de motif rythmique, sélectionnez le motif source et appuyez sur la touche [EDIT].

Le menu d'édition de motifs rythmiques apparaît.

2. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour afficher "EDIT COPY" et appuyez sur la touche [ENTER].



3. Actionnez la molette pour sélectionner le motif de destination et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran demande confirmation: "SURE?"

4. Appuyez sur la touche [ENTER] pour effectuer la copie ou appuyez sur la touche [EXIT] pour annuler l'opération.

Une fois la copie terminée, vous retrouvez le menu d'édition de motif rythmique.

5. Pour retourner à l'écran principal, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT].

Changer le nom d'un motif rythmique

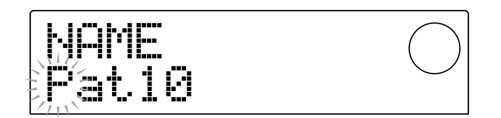
Voici comment changer le nom d'un motif rythmique.

1. A l'écran de motif rythmique, sélectionnez le motif dont vous voulez changer le nom et appuyez sur la touche [EDIT].

Le menu d'édition de motifs rythmiques apparaît.

2. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour afficher "EDIT NAME" et appuyez sur la touche [ENTER].

Le nom du motif s'affiche et le premier caractère clignote.



3. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour déplacer la zone clignotante et actionnez la molette pour changer le caractère.

Pour en savoir davantage sur les caractères disponibles, voyez p.36.



Lorsque vous enregistrez des données dans un motif vide, le motif reçoit automatiquement le nom "Patxxx" (xxx étant le numéro du motif).

4. Lorsque vous avez changé le nom, appuyez sur la touche [EXIT].

Le changement de nom est entériné et vous retrouvez le menu d'édition de motif rythmique.

5. Pour retourner à l'écran principal, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT].

Effacer un motif rythmique

Voici comment effacer intégralement un motif rythmique et l'initialiser.

1. A l'écran de motif rythmique, sélectionnez le motif à effacer.

2. Appuyez sur la touche [INSERT/DELETE].

L'écran demande confirmation: "SURE?"

3. Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération ou appuyez sur la touche [EXIT] pour l'annuler.

Une fois le motif effacé, vous retrouvez l'écran de motif rythmique.

4. Pour retourner à l'écran principal, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT].

Importer les motifs rythmiques et le morceau rythmique d'un autre projet

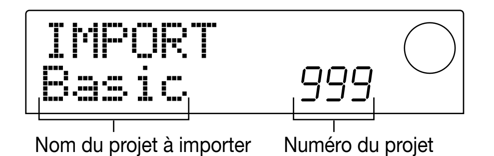
Voici comment importer les données de motifs rythmiques (255 motifs) et de morceau rythmique d'un autre projet consigné sur le disque dur.

1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [RHYTHM] puis sur la touche [PROJECT/UTILITY].

L'écran qui apparaît vous permet d'effectuer divers réglages pour la section rythme (il s'agit de l'écran utilitaire de la section rythme). Cette opération peut se faire aussi bien en mode de motif rythmique que de morceau rythmique.

2. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour afficher "UTILITY IMPORT" et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de sélectionner le projet à importer.



3. Actionnez la molette pour sélectionner un projet et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran demande confirmation: "SURE?"

4. Appuyez sur la touche [ENTER] pour importer le projet appuyez sur la touche [EXIT] pour l'annuler.

Après l'importation vous retrouvez le menu utilitaire de la section rythme.
Pour retourner à l'écran principal, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT].



Les motifs rythmiques et le morceau rythmique importés écrasent (remplacent) les motifs et le morceau rythmique du projet en cours.

Changer divers réglages de la section rythme

Voici comment modifier divers réglages qui concernent l'ensemble de la section rythme tels que la sensibilité des pads 1~8 ou le volume du métronome.

Procédure élémentaire

La procédure élémentaire pour changer les réglages de la section rythme est la même que pour la plupart des autres changements.



Vous pouvez utiliser la même procédure en mode de motif rythmique et en mode de morceau rythmique.

1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [RHYTHM].

La touche [RHYTHM] s'allume et l'écran de morceau rythmique ou de motif rythmique apparaît, selon le mode choisi.

2. Appuyez sur la touche [PROJECT/UTILITY].

Le menu utilitaire de la section rythme apparaît et vous permet d'effectuer vos réglages globaux pour la section rythme.

3. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour sélectionner un des paramètres suivants et appuyez sur la touche [ENTER].

- COUNT: Détermine la longueur du décompte.
- CLICK: Change le volume du métronome.
- PAD SENS (sensibilité): Détermine la façon dont le volume change en fonction de la force avec laquelle un pad est frappé.
- MIDI: Réglages MIDI (→ p.90).
- IMPORT: Importe des motifs rythmiques et le morceau rythmique d'un projet résidant sur le disque dur.
- MEMORY (mémoire résiduelle): Affiche la mémoire résiduelle pour les motifs rythmiques et le morceau rythmique.

4. Actionnez la molette pour changer le réglage.

L'affichage et les opérations varient en fonction du paramètre sélectionné. Pour en savoir plus, voyez les sections suivantes.



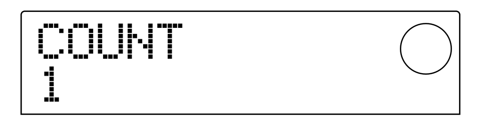
Pour en savoir davantage sur les opérations MIDI, voyez page 90. Pour en savoir davantage sur l'importation, voyez la section précédente.

5. Une fois les réglages terminés, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT].

Vous retournez à l'écran principal.

Changer la longueur du décompte (COUNT)

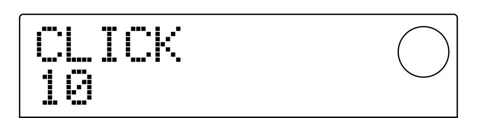
Vous pouvez déterminer la longueur du décompte avant l'enregistrement d'un motif rythmique. Lorsque l'écran suivant apparaît, actionnez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.



- OFF: Pas de décompte.
- 1: Décompte d'une mesure (réglage par défaut).
- 2: Décompte de deux mesures.
- PAD: Pas de décompte et l'enregistrement débute dès que vous frappez un pad.

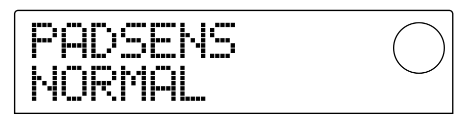
Changer le volume du métronome (CLICK)

Vous pouvez changer le volume du métronome audible lorsque vous enregistrez un motif rythmique. Lorsque l'écran suivant apparaît, actionnez la molette pour régler le volume (0~15).



Réglage de la sensibilité des pads (PAD SENS)

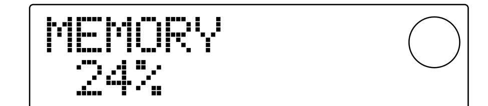
Vous pouvez déterminer la façon dont le volume change en fonction de la force avec laquelle un pad est frappé (sensibilité des pads). Lorsque l'écran affiche "PAD SENS," actionnez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.



- SOFT: Volume bas quelle que soit la force exercée sur les pads.
- MEDIUM: Volume moyen quelle que soit la force exercée sur les pads.
- LOUD: Volume élevé quelle que soit la force exercée sur les pads.
- LITE: Sensibilité maximale. Un volume élevé est produit par une frappe même très douce.
- NORMAL: Sensibilité normale (réglage par défaut).
- HARD: Sensibilité faible.
- EX HARD: Sensibilité minimale. Pour atteindre un volume élevé, il faut vraiment frapper très fort sur les pads.

Vérification de la mémoire résiduelle (MEMORY)

La mémoire résiduelle pour enregistrer les motifs rythmiques et le morceau rythmique est affichée sous forme de pourcentage (%). Cet écran ne contient aucun réglage pouvant être modifié.



Référence [Effets]

Cette section explique comment utiliser les effets du MRS-1044.

Les effets

Le MRS-1044 propose deux types d'effets: un effet d'insertion et deux effets envoi/retour. Vous pouvez utiliser les deux types d'effet simultanément. Vous en trouverez une description détaillée ci-dessous.

Effet d'insertion

L'effet d'insertion consiste à insérer un effet dans la route d'un signal donné. Vous avez le choix parmi les points d'insertion suivants (voyez l'illustration "Effet d'insertion" plus bas).

(1) Section de mixage d'entrée

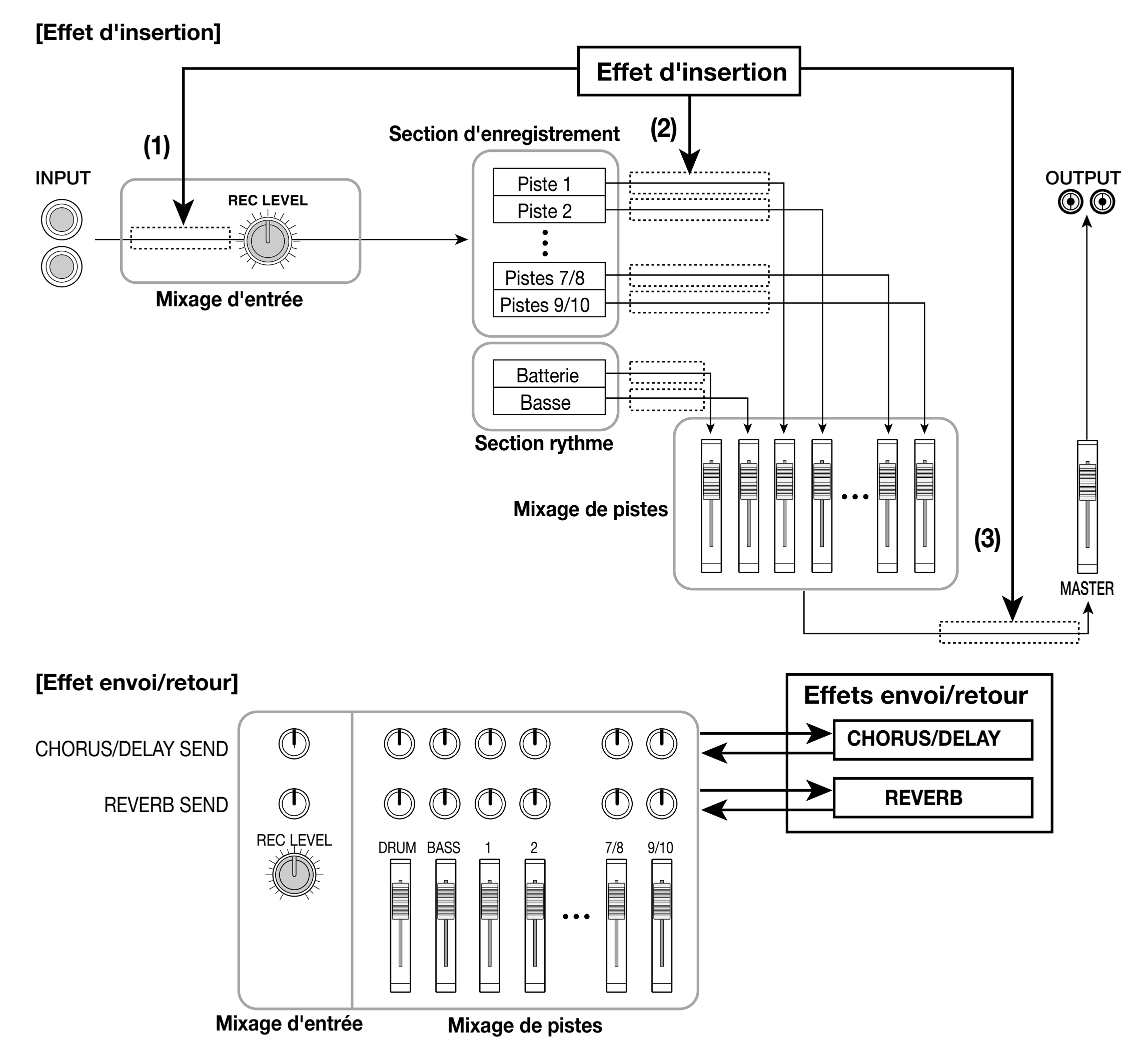
(2) N'importe quel canal de la section de mixage de pistes (1~6, 7/8, 9/10, DRUM, BASS)

(3) Juste avant le curseur MASTER

Si vous utilisez un effet d'insertion au niveau de la section de mixage d'entrée, par exemple, l'effet peut traiter le signal arrivant des connecteurs [INPUT 1/2] et être enregistré sur une piste de l'enregistreur. Par contre, si vous insérez l'effet dans un canal de la section de mixage de pistes ou juste avant le curseur MASTER, vous pouvez traiter une piste spécifique ou tout le morceau lors du mixage final.

Effets envoi/retour

Les effets envoi/retour sont reliés de façon interne à l'envoi/au retour de la section de mixage. Le MRS-1044 dispose de deux effets envoi/retour, la réverbération (REVERB) et le chorus/delay (CHORUS/DELAY), que vous pouvez utiliser simultanément. La profondeur (l'impact) des effets envoi/retour dépend du niveau d'envoi du signal de la section de mixage d'entrée ou de piste. (Le niveau d'envoi correspond au niveau du signal envoyé à un effet). Si vous augmentez le niveau d'envoi, le signal envoyé à l'effet est d'autant plus important. Le signal traité revient immédiatement avant le curseur MASTER et est mixé avec les autres signaux (voyez l'illustration "Effet envoi/retour" plus bas).



Utilisation de l'effet d'insertion

Cette section explique comment utiliser l'effet d'insertion, sélectionner un patch et éditer ce patch.

Patches de l'effet d'insertion

L'effet d'insertion est un processeur multi-effet qui contient une chaîne d'effets différents tels que compresseur, distorsion et delay. Chacun de ces effets distinct s'appelle "module d'effet". Vous pouvez en utiliser jusqu'à six simultanément. Un jeu de modules d'effet utilisés simultanément est appelé "algorithme". Vous avez le choix parmi les quatre types d'algorithmes suivants:

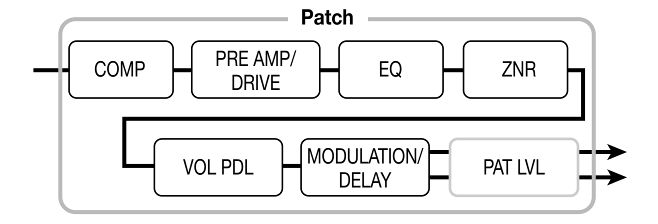
- GUITAR/BASS: Algorithme pour l'enregistrement de guitare/basse.
- MIC: Algorithme pour l'enregistrement de chant ou par micros. Cet algorithme a deux variations, "MIC SINGLE" pour une utilisation avec un micro ou "MIC DUAL" pour deux micros.
- LINE: Algorithme principalement utilisé pour l'enregistrement d'instruments à sortie stéréo tels qu'un synthétiseur ou piano électronique.
- MASTERING: Algorithme adéquat pour le traitement des signaux d'un mixage stéréo comme lors du mixage final.

L'agencement des modules d'effet et le flux du signal pour chaque algorithme est illustré ci-dessous.

Idée

- Certains algorithmes ont une entrée mono et une sortie stéréo, d'autres ont une entrée stéréo et une sortie mono. Cette différence affecte le flux du signal lorsque vous utilisez l'effet d'insertion. Pour en savoir plus, voyez p.77.
- Les algorithmes MIC "MIC SINGLE" et "MIC DUAL" basculent en fonction du type d'effet sélectionné pour le module COMP/LIM. Pour en savoir davantage sur les types d'effet, voyez p.78.

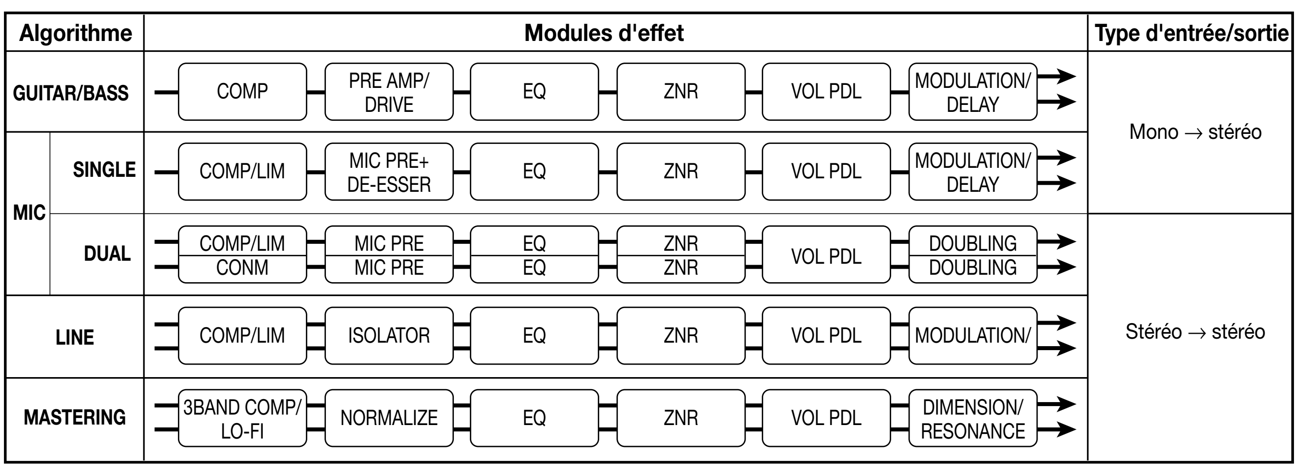
Chaque module dispose de plusieurs paramètres (correspondant aux commandes d'un petit processeur d'effet) que vous pouvez éditer afin de régler les caractéristiques ou la profondeur de l'effet. Les réglages des paramètres de chaque module d'effet ainsi que le réglage de volume global sont désignés par le terme "patch".



Un nouveau projet contient 220 patches conçus par ZOOM. Ces patches sont triés en fonction de quatre algorithmes. Vous pouvez donc changer instantanément vos réglages pour l'effet d'insertion en sélectionnant l'algorithme voulu et en choisissant ensuite un patch. Le tableau suivant montre comment les patches sont réunis sous les divers algorithmes.

Algorithme	Numéro du patch	Types
GUITAR/BASS	00 – 99	100 types
MIC	00 – 49	50 types
LINE	00 – 49	50 types
MASTERING	00 – 19	20 types

[Agencement des modules pour chaque algorithme]



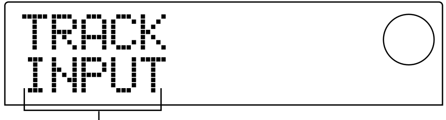
Algorithme		Modules d'effet						Type d'entrée/sortie
GUITAR/BASS		COMP	PRE AMP/ DRIVE	EQ	ZNR	VOL PDL	MODULATION/ DELAY	Mono → stéréo
MIC	SINGLE	COMP/LIM	MIC PRE+ DE-ESSER	EQ	ZNR	VOL PDL	MODULATION/ DELAY	Mono → stéréo
MIC	DUAL	COMP/LIM / CONM	MIC PRE / MIC PRE	EQ / EQ	ZNR / ZNR	VOL PDL	DOUBLING / DOUBLING	Stéréo → stéréo
LINE		COMP/LIM	ISOLATOR	EQ	ZNR	VOL PDL	MODULATION/	Stéréo → stéréo
MASTERING		3BAND COMP/ LO-FI	NORMALIZE	EQ	ZNR	VOL PDL	DIMENSION/ RESONANCE	Stéréo → stéréo

Changer le point d'insertion de l'effet

Par défaut, le point d'insertion de l'effet se trouve au niveau de la section de mixage d'entrée. Cependant, vous pouvez changer ce point d'insertion de la façon suivante.

1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche de la section effet [INPUT SOURCE].

Le point d'insertion actuel est affiché.



Point d'insertion de l'effet

Explication des termes apparaissant à l'écran.

- INPUT: Section de mixage d'entrée (réglage par défaut)
- DRUM: Canal DRUM de la section de mixage de pistes
- BASS: Canal BASS de la section de mixage de pistes
- TR 1~TR6: Canaux 1~6 de la section de mixage de pistes
- TR1/2, TR3/4, TR5/6, TR7/8, TR9/10: Canaux 1/2, 3/4, 5/6, 7/8 ou 9/10 de la section de mixage de pistes
- MASTER: Juste avant le curseur MASTER

2. Actionnez la molette pour sélectionner le point d'insertion.



Tant que l'écran ci-dessus est affiché, vous pouvez aussi sélectionner le point d'insertion en actionnant une touche INPUT 1/2 [ON/OFF] ou une touche de statut (DRUM, BASS, 1~6, 7/8, 9/10, MASTER). Si vous utilisez les touches de statut pour sélectionner les canaux 1/2, 3/4 ou 5/6 sous forme de paire stéréo, appuyez simultanément sur les touche 1/2, 3/4 ou 5/6.

3. Appuyez sur la touche [EXIT].

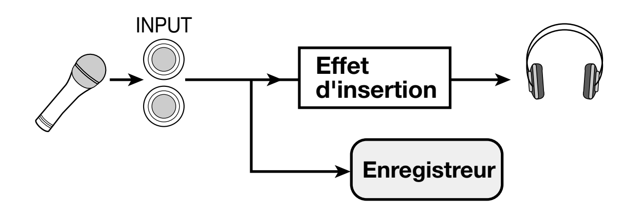
Vous retournez à l'écran principal.



Si la touche [INPUT SOURCE] est allumée à l'écran principal, cela signifie que l'effet d'insertion est inséré à un autre endroit que dans la section de mixage d'entrée.

Utiliser l'effet d'insertion uniquement sur le signal d'écoute

Normalement, lorsque l'effet d'insertion est envoyé à la section de mixage d'entrée, le signal traité par l'effet est enregistré sur la piste. Cependant, vous pouvez aussi ne traiter que le signal d'écoute et enregistrer un signal dépourvu d'effet sur la piste. Il peut par exemple arriver que durant l'enregistrement du chant sans effet, le chanteur soit plus à l'aise en écoutant un signal traité par un effet d'insertion pour micro.



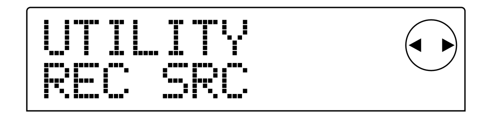
1. Envoyez l'effet d'insertion dans la section de mixage d'entrée.

La procédure est décrite dans la section précédente.

2. Appuyez sur la touche [EFFECT] puis appuyez sur une des touches ALGORITHM actuellement allumées.

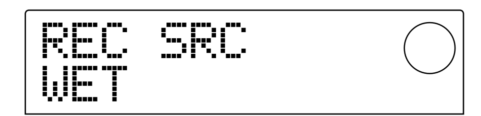
L'écran qui apparaît vous permet de sélectionner un patch pour l'effet d'insertion.

3. Appuyez sur la touche [PROJECT/UTILITY] et servez-vous des touches du curseur [◀]/[▶] pour afficher "UTILITY REC SRC".



4. Appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de sélectionner un des deux types suivants de signal pour l'enregistrement sur la piste.



- WET: Le signal d'entrée traité par l'effet d'insertion est enregistré sur la piste (réglage par défaut).
- DRY: Seul le signal d'entrée non traité est enregistré sur la piste. Cependant, l'effet d'insertion traite le signal d'écoute.

5. Actionnez la molette pour sélectionner "DRY."

6. Lorsque les réglages sont terminés, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT].

Vous retournez à l'écran principal.



Le réglage "UTILITY REC SRC" est sauvegardé séparément pour chaque projet. Avant d'enregistrer d'autres parties, ramenez ce réglage sur "WET."

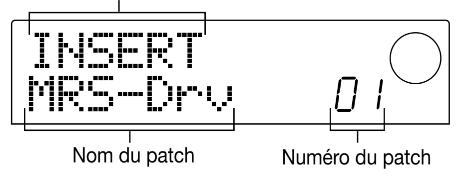
Sélection du patch pour l'effet d'insertion

Voici comment sélectionner le patch pour l'effet d'insertion.

1. Appuyez sur la touche [EFFECT].

La touche [EFFECT] s'allume et l'écran qui apparaît vous permet de sélectionner un patch pour l'effet que vous avez utilisé en dernier lieu (effet d'insertion ou envoi/retour). L'écran affiche le patch actuel.

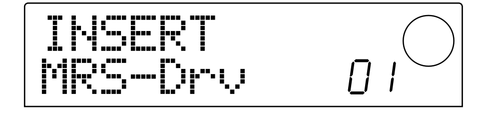
INSERT: effet d'insertion
S/R-REV: effet envoi/retour (réverb)
S/R-CHO: effet envoi/retour (chorus/delay)



2. Dans la section effet, appuyez sur la touche ALGORITHM voulue.

- Algorithme GUITAR/BASS: [GUITAR/BASS]
- Algorithme MIC: [MIC]
- Algorithme LINE: [LINE]
- Algorithme MASTERING: [MASTERING]

Lors de la sélection d'un patch pour l'effet d'insertion, vous allez commencer par sélectionner l'algorithme (la combinaison de modules d'effet). Lorsque vous pressez la touche ALGORITHM, l'écran affiche les patches pour effet d'insertion de cet algorithme.



3. Actionnez la molette pour sélectionner le patch.

Lorsque vous actionnez la molette, les nouveaux patches sont chargés immédiatement.

4. Pour couper momentanément l'effet d'insertion, appuyez sur la touche de la section effet [BYPASS/TUNER].

La touche [BYPASS/TUNER] s'allume et l'effet d'insertion est contourné. Annulez le contournement en appuyant une fois de plus sur la touche [BYPASS/TUNER].

Idée

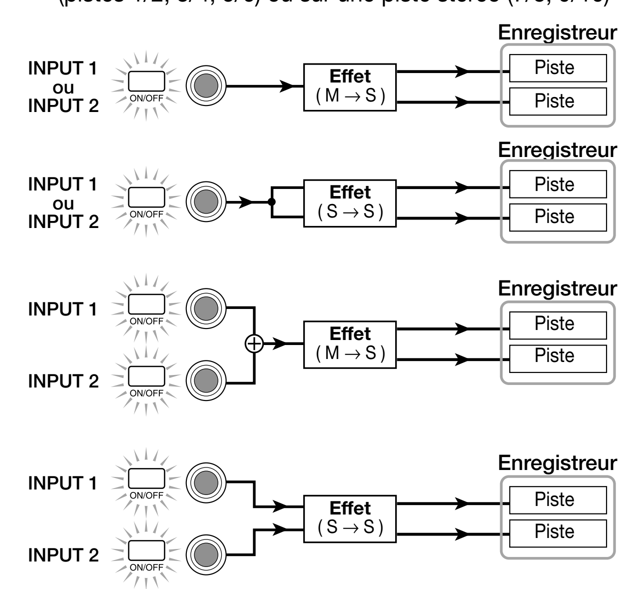
Si vous appuyez sur la touche [ENTER] après avoir actionné la touche [BYPASS/TUNER], la fonction Tuner (accordeur) est activée. (Pour en savoir davantage sur la fonction Tuner, voyez p.92.)

5. Pour retourner à l'écran principal, appuyez sur la touche [EXIT].

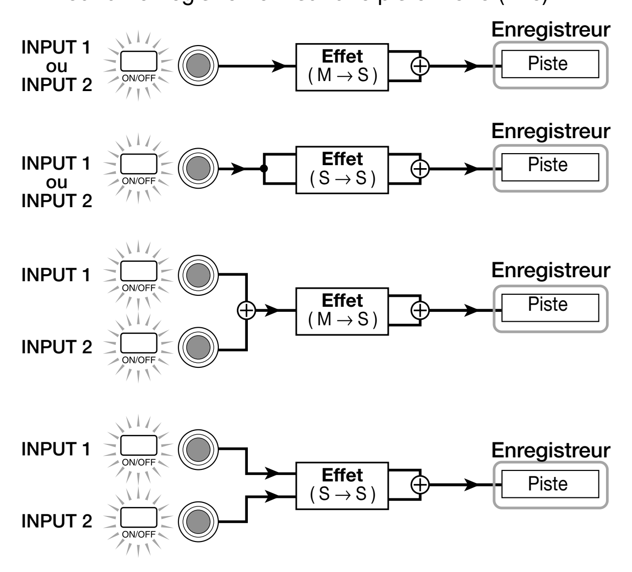
Le flux du signal qui passe par l'effet d'insertion change comme indiqué ci-dessous en fonction du point d'insertion, du nombre de canaux du signal d'entrée (1 ou 2) et du type d'entrée/de sortie de l'effet d'insertion (entrée mono/sortie stéréo ou entrée et sortie stéréo). ("M → S" indique une entrée mono/sortie stéréo et "S → S" indique les algorithmes avec une entrée et sortie stéréo.)

■ Insertion au niveau de la section de mixage d'entrée

- Pour un enregistrement sur une paire de pistes mono (pistes 1/2, 3/4, 5/6) ou sur une piste stéréo (7/8, 9/10)



- Pour un enregistrement sur une piste mono (1~6)

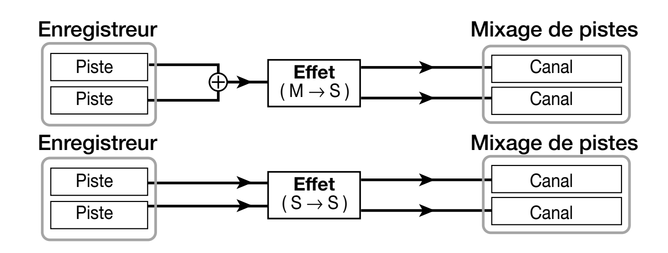




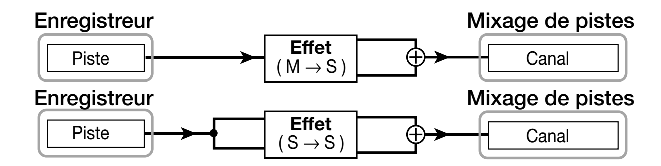
Si aucune piste d'enregistrement n'est sélectionnée, le signal de sortie de l'effet d'insertion est envoyé immédiatement avant le curseur MASTER et est mixé avec les signaux de la section de mixage de pistes.

■ Insertion au niveau de la section de mixage de pistes

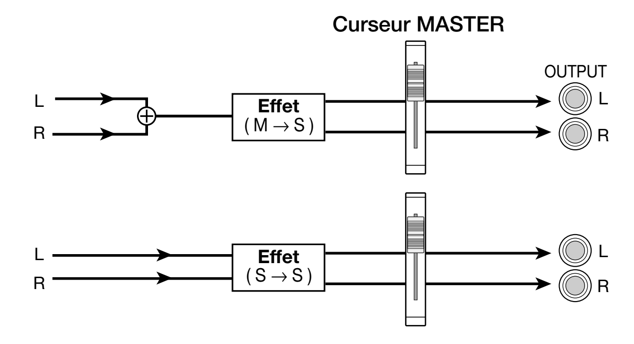
- Pour une insertion sur une paire de pistes mono (pistes 1/2, 3/4, 5/6), sur une piste stéréo (7/8, 9/10) ou sur le canal DRUM



- Pour une insertion sur un canal mono (1~6) ou le canal BASS channel



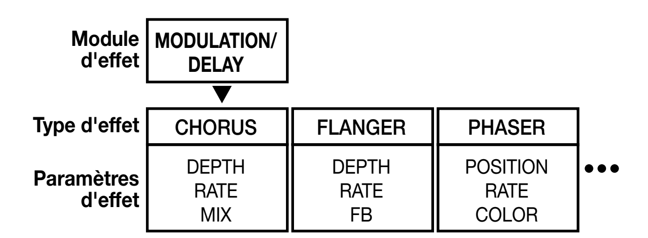
■ Insertion juste avant le curseur MASTER



Edition du patch de l'effet d'insertion

Les modules d'effet de l'effet d'insertion ont divers "paramètres d'effet" que vous pouvez régler afin d'affiner les caractéristiques de l'effet. En éditant ces paramètres, vous pouvez obtenir exactement l'effet que vous recherchez.

Pour certains modules d'effet, vous pouvez changer le type d'effet. Par exemple, dans l'algorithme GUITAR/BASS, le module d'effet MODULATION/DELAY propose douze types d'effets tels que chorus, flanger et phaser; vous pouvez en sélectionner un. Lorsque vous changez le type d'effet, les paramètres d'effet changent aussi.



Voici comment éditer le type d'effet et les paramètres d'effet pour le patch actuel.

1. Appuyez sur la touche [EFFECT] pour allumer la touche.

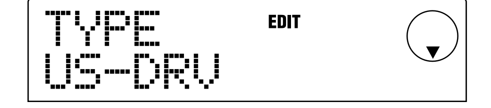
L'écran affiche le patch actuel.

2. Servez-vous des touches ALGORITHM pour sélectionner un algorithme et actionnez la molette pour sélectionner le patch à éditer.

Il est impossible de changer l'algorithme du patch actuel. C'est pourquoi il faut d'abord sélectionner un patch qui utilise l'algorithme voulu même si vous voulez créer un patch à partir de zéro.

3. Appuyez sur la touche [EDIT].

La partie supérieure de l'écran affiche "EDIT" pour indiquer que le patch peut être édité.



4. Parmi les touches MODULE, appuyez sur la touche du module d'effet que vous voulez éditer.

Lors de l'édition d'un patch, servez-vous des touches MODULE pour sélectionner le module à éditer. Le tableau ci-dessous montre les correspondances entre les touches MODULE et les modules d'effet.

Lorsque vous appuyez sur la touche [MODULATION/ DELAY] pour sélectionner le module d'effet MODULATION/ DELAY, l'écran suivant apparaît.



Si vous sélectionnez un module d'effet en utilisant une autre touche que [TOTAL], vous pouvez vous servir des touches du curseur [▲]/[▼] pour afficher les écrans de réglage concernant le type d'effet et les paramètres d'effet de ce module.



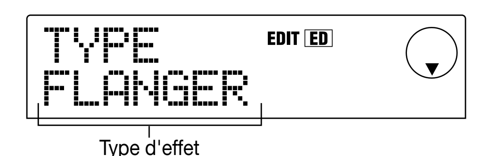
- L'état allumé/éteint des touches [COMPRESSOR], [PRE AMP/DRIVE], [EQUALIZER] et [MODULATION/DELAY] indique l'état activé/coupé du module correspondant. (Si vous choisissez un module coupé, l'écran affiche "-OFF-"). Chaque fois que vous actionnez ces touches, l'état alterne entre coupé et activé.
- Pour éditer les modules ZNR et VOL PDL, appuyez sur [TOTAL] et servez-vous des touches de curseur [▲]/[▼] pour afficher "ZNR" ou "VOL PDL". Puis actionnez la molette pour éditer le paramètre.

5. Pour changer le type d'effet du module, appuyez sur la touche du curseur [▲] pour afficher "TYPE" puis actionnez la molette pour sélectionner le type d'effet voulu.

[Correspondance des touches MODULE]

Touche / Algorithme	COMPRESSOR	PRE AMP DRIVE	EQUALIZER	MODULATION DELAY	TOTAL		
GUITAR/BASS	COMP	PRE AMP/ DRIVE	EQ	MODULATION/ DELAY	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MIC SINGLE	COMP/LIM	MIC PRE+ DE-ESSER	EQ	MODULATION/ DELAY	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MIC DUAL	COMP/LIM	MIC PRE	EQ	DOUBLING	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
LINE	COMP/LIM	ISOLATOR	EQ	MODULATION/	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MASTERING	3BAND COMP/ LO-FI	NORMALIZE	EQ	DIMENSION/ RESONANCE	ZNR	VOL PDL	PAT LVL

L'illustration suivante montre un exemple de changement de type d'effet pour le module MODULATION/DELAY qui passe de l'effet "CHORUS" à "FLANGER."





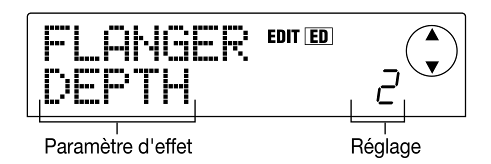
Certains modules d'effet n'ont qu'un seul type d'effet. Pour de tels modules, il n'y a pas d'écran pour sélectionner le type d'effet.

Idée

Si un patch a été édité, l'indicateur "EDIT" de la partie supérieure de l'écran se mue en "EDITED".

6. Utilisez les touches du curseur [▲]/[▼] pour sélectionner le paramètre d'effet à éditer.

L'exemple suivant montre la sélection du paramètre DEPTH de l'effet "FLANGER".



7. Actionnez la molette pour changer le réglage.

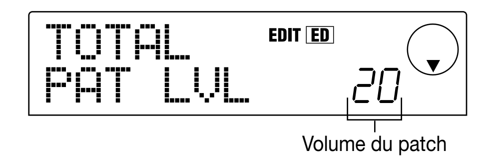
Pour en savoir davantage sur les types d'effet disponibles pour chaque module et sur les paramètres de chaque type d'effet, voyez l'appendice (→ p.98) à la fin de ce manuel.



8. Répétez les étapes 4~7 pour éditer les autres modules.

9. Si vous souhaitez régler le volume du patch, appuyez sur la touche [TOTAL], utilisez les touche du curseur [▲]/[▼] pour afficher "TOTAL PAT LVL" et actionnez la molette.

Vous pouvez régler le volume du patch sur une plage de 1~30.





Stricto sensu, le volume du patch n'est pas un module d'effet mais il est un des paramètres compris dans le patch.

10. Lorsque vous avez terminé l'édition, appuyez sur la touche [EXIT].

Vous retrouvez l'écran de sélection de patch.



Sachez que si vous sélectionnez un autre patch lorsque vous revenez à l'écran de sélection de patch, les changements effectués seront perdus. Pour les conserver, voyez la section suivante.

Sauvegarder un patch d'effet d'insertion

Vous pouvez sauvegarder un patch édité n'importe où au sein de l'algorithme d'origine. Vous pouvez également faire des copies de patches en les sauvegardant à un autre endroit.

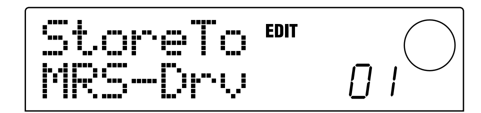
1. Appuyez sur la touche [EFFECT] puis sur la touche [EDIT].

Le patch sélectionné peut être édité.

2. Appuyez sur la touche [TOTAL] et servez-vous des touches du curseur [▲]/[▼] pour afficher "STORE".

3. Appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de déterminer le numéro de la mémoire patch de destination.



4. Actionnez la molette pour sélectionner le numéro de la mémoire patch de destination et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran demande confirmation: "SURE?"

5. Appuyez sur la touche [ENTER].

Le patch est conservé et vous retrouvez l'écran de sélection de patches.

Idée

- Les patches sauvegardés sont conservés sur le disque dur en tant que partie du projet.
- Les données de patch d'un projet peuvent être chargées dans le projet en cours (→ p.84). Cela vous permet d'importer des patches d'autres projets.

Edition du nom d'un patch d'effet d'insertion

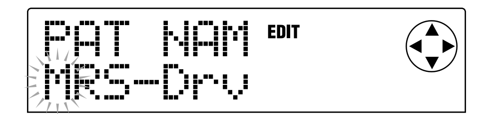
Voici comment éditer le nom du patch sélectionné.

1. Appuyez sur la touche [EFFECT] puis sur la touche [EDIT].

Vous pouvez alors éditer le patch sélectionné.

2. Appuyez sur la touche [TOTAL] et servez-vous des touches du curseur [▲]/[▼] pour afficher "PAT NAM".

Le nom du patch est affiché sous "PAT NAM" et le caractère clignotant est sélectionné pour l'édition.



3. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour déplacer la zone clignotante et actionnez la molette pour changer le caractère.

Pour en savoir davantage sur les caractères disponibles, voyez p.36.

4. Lorsque vous avez fini d'éditer le nom, servez-vous des touches du curseur [▲]/[▼] pour afficher "STORE" et appuyez trois fois sur la touche [ENTER].

Le patch est sauvegardé avec son nouveau nom et vous retrouvez l'écran de sélection de patch.

Utilisation des effets envoi/retour

Cette section explique comment sélectionner et éditer les effets envoi/retour (réverbération, chorus/delay).

Patches des effets envoi/retour

Les effets envoi/retour "reverb" et "chorus/delay" sont distincts et indépendants.
Les effets de réverbération et chorus/delay disposent chacun d'un type d'effet et de divers paramètres qui vous permettent de définir les caractéristiques de l'effet. Les réglages de type et de paramètres d'effet ainsi que le nom constituent des "patches" pour les effets envoi/retour.

Un nouveau projet contient 20 patches de réverbération et 20 patches de chorus/delay. Vous pouvez changer instantanément les réglages d'effet en précisant l'effet pour lequel vous voulez sélectionner un patch (reverb ou chorus/delay) puis en sélectionnant ce patch.

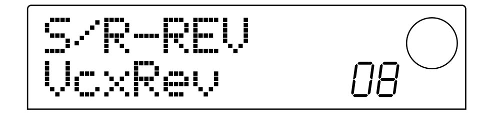
Algorithme	Numéro du patch	Types
REVERB	00 – 19	20 types
CHORUS/DELAY	00 – 19	20 types

Sélection d'un patch pour effet envoi/retour

Voici comment sélectionner un patch de réverbération ou de chorus/delay.

1. Appuyez sur la touche [EFFECT] puis sur la touche [REVERB] ou [CHORUS/DELAY].

Appuyez sur la touche [REVERB] pour sélectionner un patch de réverbération ou sur [CHORUS/DELAY] pour sélectionner un patch chorus/delay. Le patch actuel est affiché. Vous obtenez l'écran suivant lorsque vous appuyez sur [REVERB].



2. Actionnez la molette pour sélectionner le nouveau patch.

Lorsque vous actionnez la molette, de nouveaux patches sont sélectionnés instantanément. Si les réglages REVERB SEND et CHORUS/DELAY SEND de la section de mixage de pistes sont activés, vous pouvez appuyer sur la touche PLAY [►] pour lancer la reproduction du morceau et écouter le nouveau patch.

Idée

- Lorsqu'un patch reverb ou chorus/delay est sélectionné, vous pouvez appuyer sur la touche correspondante ([REVERB] ou [CHORUS/DELAY]) pour activer/couper cet effet. (Lorsque l'effet est coupé, la touche est éteinte.)
- Pour en savoir davantage sur les opération de la section de mixage de pistes, voyez p.49.

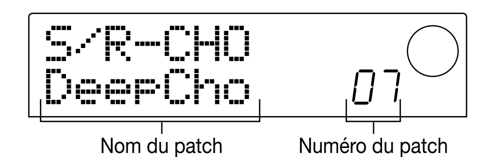
3. Pour retourner à l'écran principal, appuyez sur la touche [EXIT].

Edition d'un patch pour effet envoi/retour

Voici comment éditer un patch de réverbération ou de chorus/delay.

1. Appuyez sur la touche [EFFECT] puis sur la touche [REVERB] ou [CHORUS/DELAY].

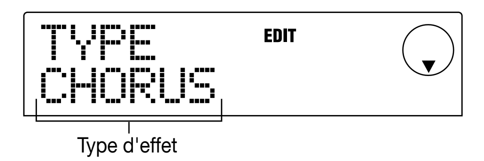
Appuyez sur la touche [REVERB] pour éditer un patch de réverbération ou sur [CHORUS/DELAY] pour éditer un patch chorus/delay. Le patch actuel est affiché. Vous obtenez l'écran suivant lorsque vous appuyez sur [CHORUS/DELAY].



2. Si nécessaire, actionnez la molette pour sélectionner le patch à éditer.

3. Appuyez sur la touche [EDIT].

L'écran affiche "EDIT" et vous permet d'éditer le patch. Appuyez une fois sur la touche [EDIT] pour afficher un écran qui permet de sélectionner le type d'effet pour l'effet envoi/retour sélectionné (en l'occurrence, chorus/delay).



4. Pour changer le type d'effet, actionnez la molette.

Dans cet exemple, le type d'effet est passé de "CHORUS" à "DELAY". Lorsque vous changez le type d'effet, les paramètres d'effet changent aussi.

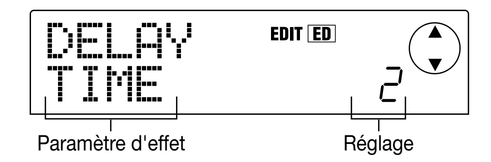


Idée

Si un patch a été édité, l'indicateur "EDIT" dans la partie supérieure de l'écran se mue en "EDITED".

5. Utilisez les touches du curseur [▲]/[▼] pour sélectionner le paramètre d'effet à éditer.

L'exemple suivant montre la sélection du paramètre TIME de l'effet "DELAY".



6. Actionnez la molette pour changer le réglage.

Pour en savoir davantage sur les types d'effet disponibles pour la réverbération ou le chorus/delay et sur les paramètres de chaque type d'effet, voyez l'appendice (→ p.105) à la fin de ce manuel.

7. Si nécessaire, répétez les étapes 5~6 pour éditer d'autres paramètres d'effet.

8. Lorsque vous avez terminé l'édition, appuyez sur la touche [EXIT].

Vous retrouvez l'écran de sélection de patch.



Sachez que si vous sélectionnez un autre patch lorsque vous revenez à l'écran de sélection de patch, les changements effectués seront perdus. Pour les conserver, voyez la section suivante.

Sauvegarder un patch d'effet envoi/retour

Vous pouvez sauvegarder un patch édité n'importe où au sein de l'effet envoi/retour en question. Vous pouvez également faire des copies de patches existant en les sauvegardant à un autre endroit.

1. Appuyez sur la touche [EFFECT] puis sur la touche [EDIT].

Le patch actuel peut être édité.

2. Utilisez les touches du curseur [▲]/[▼] pour afficher "STORE".

3. Appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de déterminer le numéro de la mémoire patch de destination.



4. Actionnez la molette pour sélectionner le numéro de la mémoire patch de destination et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran demande confirmation: "SURE?"

5. Appuyez sur la touche [ENTER].

Le patch est conservé et vous retrouvez l'écran de sélection de patches.



- Les patches sauvegardés sont conservés sur le disque dur en tant que partie du projet.
- Les données de patch d'un projet peuvent être chargées dans le projet en cours (→ p.84). Cela vous permet d'importer des patches d'autres projets.

Editer le nom d'un patch d'effet envoi/retour

Voici comment éditer le nom du patch sélectionné pour un effet envoi/retour.

1. Appuyez sur la touche [EFFECT] puis sur la touche [REVERB] ou [CHORUS/DELAY].

Appuyez sur la touche [REVERB] pour éditer le nom d'un patch de réverbération ou sur [CHORUS/DELAY] pour éditer le nom d'un patch chorus/delay. Le patch actuel est affiché. Si nécessaire, actionnez la molette pour sélectionner le patch dont vous voulez changer le nom.

2. Appuyez sur la touche [EDIT] et servez-vous des touches du curseur [▲]/[▼] pour afficher "PAT NAM".

Le nom du patch est affiché sous "PAT NAM" et le caractère clignotant est sélectionné pour l'édition.



3. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour déplacer la zone clignotante et actionnez la molette pour changer le caractère.

Pour en savoir davantage sur les caractères disponibles, voyez p.36.

4. Lorsque vous avez fini d'éditer le nom, servez-vous des touches du curseur [▲]/[▼] pour afficher "STORE" et appuyez trois fois sur la touche [ENTER].

Le patch est sauvegardé avec son nouveau nom et vous retrouvez l'écran de sélection de patch.

Importer des patches d'un autre projet

Voici comment importer (charger) tous les patches pour les effets internes (insertion et envoi/retour) d'un autre projet conservé sur le disque dur.

1. Appuyez sur la touche [EFFECT] puis sur la touche [PROJECT/UTILITY] de la section d'affichage.

L'écran affiche "UTILITY REC SRC."

2. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour afficher "UTILITY IMPORT" et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de sélectionner le projet dont vous souhaitez importer les données de patches.

3. Actionnez la molette pour sélectionner le projet et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran demande confirmation: "IMPORT SURE?"

4. Appuyez sur la touche [ENTER] pour importer les données appuyez sur la touche [EXIT] pour annuler l'opération.

Lorsque les données sont importées, vous revenez à l'écran "UTILITY IMPORT". A ce moment, tous les patches d'effet du projet sélectionné à l'étape 3 ont remplacé les patches du projet actuel.

Référence [Projet]

Cette section détaille les opérations qui concernent le projet entier.

Les projets

Sur le MRS-1044, les données nécessaires pour reproduire un morceau que vous avez créé sont gérées par entités appelées "projets". Un projet contient les données suivantes.

- Les données enregistrées sur les pistes V 1~10 des pistes 1~10
- Les réglages de mixage actuels
- Les réglages sauvegardés dans les scènes 0~99
- Les numéros des patches actuellement sélectionnés pour l'effet d'insertion et les effets envoi/retour
- Les patches de l'effet d'insertion et les effets envoi/retour (260 patches)
- Les enregistrements de motifs de rythme (255 motifs)
- Les dennées enregistrées du morceau rythmique
- Le numéro de la batterie et du programme de basse sélectionnés actuellement pour les pistes de batterie et de basse
- Les réglages MIDI

Le disque dur interne peut contenir un maximum de 1000 projets, pour autant qu'il y ait suffisamment de mémoire. Vous pouvez charger un projet n'importe quand.

 **Remarque** 

Sur le MRS-1044, les opérations d'enregistrement et de reproduction ne peuvent se faire que pour le projet actuellement chargé. Il est impossible de traiter plusieurs projets simultanément.

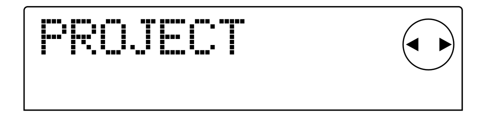
Opérations avec les projets

Cette section décrit des opérations telles que le chargement ou la sauvegarde d'un projet. La procédure est identique pour la plupart des opérations concernant les projets. Voici la procédure de base.

Procédure de base

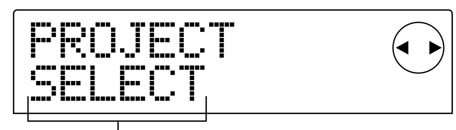
1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [PROJECT/UTILITY].

L'écran affiche "PROJECT".



2. Appuyez sur la touche [ENTER].

Le "menu de projet" qui apparaît vous permet de sélectionner une opération.



Elément du menu de projet

3. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour sélectionner une des opérations suivantes et appuyez sur la touche [ENTER].

- PROJECT SELECT: Charger un projet sauvegardé sur le disque dur.
- PROJECT NEW: Créer un nouveau projet.
- PROJECT SIZE: Visualiser la taille du projet en cours.
- PROJECT COPY: Faire un double du projet spécifié sur le disque dur.
- PROJECT ERASE: Effacer le projet spécifié du disque dur.
- PROJECT NAME: Editer le nom du projet en cours.
- PROJECT PROTECT: Protéger le projet en cours.
- PROJECT STORE: Sauvegarder le projet en cours.

4. Exécutez l'opération (ou changez les réglages).

Pour en savoir davantage sur la procédure, voyez les sections suivantes.

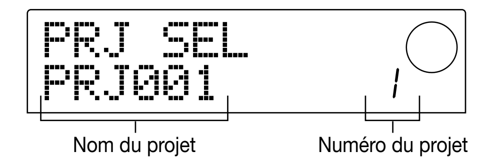
5. Pour retourner à l'écran principal, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT].



Après avoir exécuté une opération, vous revenez toujours à l'écran principal une fois l'opération terminée.

Charger un projet (PROJECT SELECT)

Vous pouvez sélectionner un projet sauvegardé sur le disque dur et le charger. Lorsque l'écran suivant est affiché, servez-vous de la molette pour sélectionner le projet voulu.



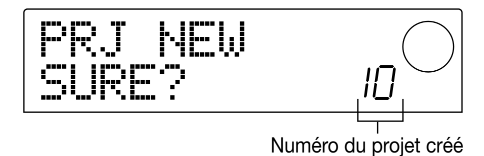
Appuyez sur la touche [ENTER] pour charger le projet ou appuyez sur la touche [EXIT] pour y renoncer. Une fois le projet chargé, vous retrouvez l'écran principal.



- Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER], le projet en cours est automatiquement sauvegardé avant que le nouveau projet ne soit chargé.
- Lors de la mise sous tension du MRS-1044, le projet sur lequel vous avez travaillé en dernier lieu est automatiquement chargé.

Créer un nouveau projet (PROJECT NEW)

Cette opération permet de créer un nouveau projet. Appuyez sur la touche [ENTER] lorsque l'écran suivant est affiché. Pour y renoncer, appuyez sur la touche [EXIT].



Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER], un nouveau projet est chargé et vous revenez à l'écran principal.

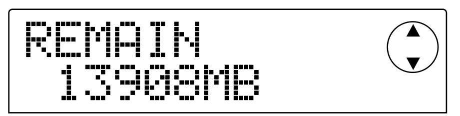
Idée

- Un nouveau projet reçoit automatiquement le nom suivant par défaut: "PRJxxx" (xxx est le numéro du projet; plage: 000~999). Vous pouvez ensuite changer ce nom.
- Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER], le projet en cours est automatiquement sauvegardé avant que le nouveau projet ne soit créé.

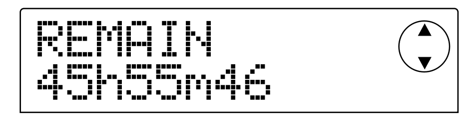
Vérification de la taille du projet et de la capacité de mémoire disponible sur le disque dur (PROJECT SIZE)

Cette option affiche la taille du projet actuel, la capacité de mémoire disponible sur le disque dur et le temps d'enregistrement résiduel. Servez-vous des touches du curseur [▲]/[▼] pour passer d'un des affichages suivants à l'autre.

- **REMAIN MB:** Affiche la capacité de mémoire disponible sur le disque dur en MB (megabyte ou méga-octets). (Un méga-octet correspond à 1,048,576 octets.)



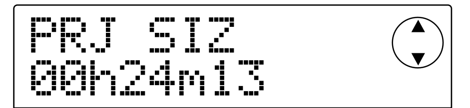
- **REMAIN h/m:** Temps d'enregistrement résiduel approximatif pour chaque piste affiché en heures (h) / minutes (m) / secondes.



- **PRJ SIZ MB:** Affiche la taille du projet actuel en MB (megabyte ou méga-octets).



- **PRJ SIZ h/m:** Affiche la taille du projet actuel en temps d'enregistrement par piste en heures (h) et en minutes (m).

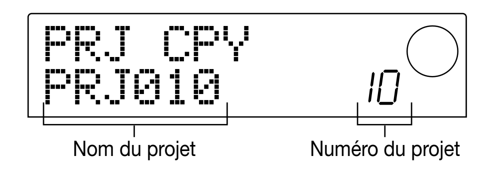




- Ces écrans ne servent qu'à l'affichage et ne contiennent aucun paramètre pouvant être modifié.
- Le temps d'enregistrement résiduel est approximatif.

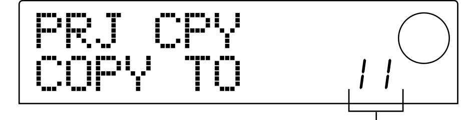
Faire un double d'un projet (PROJECT COPY)

Cette opération fait une copie du projet spécifié, sauvegardé sur le disque dur.



1. Tant que l'écran ci-dessus est affiché, actionnez la molette pour sélectionner le projet à copier et appuyez sur la touche [ENTER].

L'écran qui apparaît vous permet de spécifier le numéro de projet pour la copie.



Numéro de projet pour la copie

2. Actionnez la molette pour sélectionner le numéro de projet pour la copie et appuyez sur la touche [ENTER].

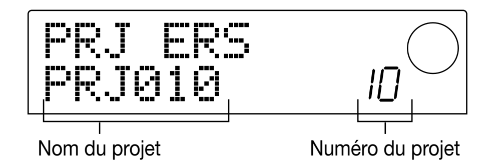
L'écran demande confirmation: "SURE?"

3. Pour effectuer la copie, appuyez sur la touche [ENTER]. Pour l'annuler, appuyez sur la touche [EXIT].

A la fin de l'opération, vous retrouvez l'écran principal et la copie du projet est sélectionnée.

Effacer un projet (PROJECT ERASE)

Cette opération efface projet spécifié du disque dur. Tant que l'écran ci-dessous est affiché, actionnez la molette pour sélectionner le projet à effacer.



Pour effacer le projet, appuyez sur la touche [ENTER]. Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche [EXIT]. Une fois le projet effacé, vous retrouvez l'écran principal.



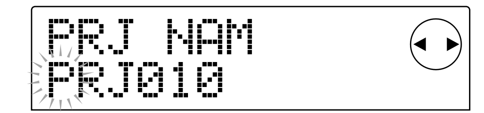
Vous pouvez aussi effacer le projet actuellement sélectionné. Dans ce cas, le projet ayant le numéro le plus bas est automatiquement chargé après l'effacement.



Une fois qu'un projet est effacé, il est irrécupérable. Soyez donc prudent.

Editer le nom d'un projet (PROJECT NAME)

Vous pouvez éditer le nom du projet en cours. Lorsque l'écran suivant est affiché, le caractère sélectionné pour l'édition clignote.



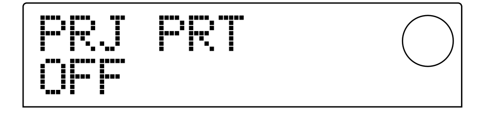
Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour déplacer la zone clignotante et servez-vous de la molette pour changer de caractère.
Pour en savoir davantage sur les caractères disponibles, voyez p.36.



Le nom du projet sera remis à jour lors de la sauvegarde du projet.

Protéger un projet (PROJECT PROTECT)

Cette fonction vous permet de protéger le projet en cours contre toute modification. Tant que l'écran suivant est affiché, servez-vous de la molette pour sélectionner un des réglages suivants:

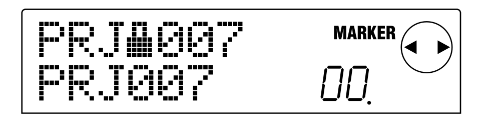


- **OFF:** Pas de protection.
- **ON:** Protection activée. Lorsque la protection est activée, les opérations suivantes seront impossibles.

- Editer ou enregistrer avec l'enregistreur
- Changer les pistes V
- Editer un patch
- Editer ou enregistrer un motif rythmique ou le morceau rythmique
- Effacer ou sauvegarder le projet

- Effacer ou sauvegarder des scènes, placer des repères, etc.

Un projet protégé est indiqué par un symbole affiché à gauche du numéro du projet dans l'écran principal.

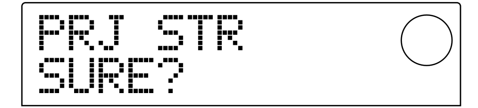




- Même si vous sauvegardez le projet après avoir terminé le mixage, il sera impossible de le retrouver tel quel si vous y apportez des changements qui ne vous plaisent guère. Pour éviter de modifier un mixage qui vous plaît, protégez le projet.
- La protection est activée/coupée dès que vous choisissez le réglage on ou off.

Sauvegarder un projet (PROJECT STORE)

Cette opération sauvegarde le projet en cours sur le disque dur. Pour cela, appuyez sur la touche [ENTER] lorsque l'écran suivant est affiché.



Une fois le projet sauvegardé, vous retrouvez l'écran "PROJECT STORE".



Le projet actuel est automatiquement sauvegardé lorsque vous chargez un autre projet, lorsque vous créez un nouveau projet ou lorsque vous actionnez l'interrupteur [POWER] pour couper l'alimentation.



Si le MRS-1044 est mis hors tension suite à un débranchement de l'adaptateur ou à une panne de courant, tout changement effectué depuis la dernière sauvegarde du projet est perdu. Par précaution, nous vous conseillons de sauvegarder régulièrement le projet.

Référence [MIDI]

Cette section décrit les réglages MIDI du MRS-1044.

MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) est une norme qui permet aux instruments de musique électroniques et aux ordinateur d'échanger des messages tels que des données de jeu. Le MRS-1044 est compatible MIDI et peut transférer des messages vers et en provenance d'autres appareils MIDI grâce aux connecteurs [MIDI IN/OUT] situés en face arrière.

Ce que MIDI permet de faire

Sur le MRS-1044, vous pouvez vous servir de MIDI pour effectuer les opérations suivantes:

- **Jouer de la batterie ou un programme de basse à partir d'un appareil externe.**

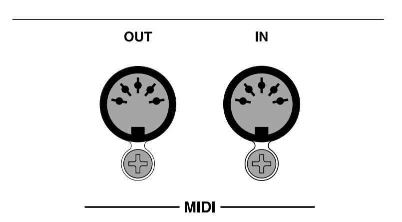
Les données de jeu peuvent être envoyées à partir d'un clavier MIDI ou d'un ordinateur vers le MRS-1044 afin de piloter la batterie ou le programme de basse. Lors de la création d'un motif rythmique, vous pouvez aussi enregistrer les données de jeu produites sur un appareil MIDI externe au lieu de vous servir des pads.

- **Synchroniser le MRS-1044 et un appareil MIDI externe**

Des messages de synchronisation appelés "(MIDI) Timing Clock" peuvent être transmis par le MRS-1044 vers une boîte à rythme, un séquenceur ou un autre appareil MIDI pour que les deux appareils fonctionnent de façon synchrone.

Connecteurs MIDI

Le MRS-1044 dispose des connecteurs suivants afin d'échanger des messages MIDI avec des appareils MIDI externes.



- **Connecteur [MIDI IN]**

Ce connecteur reçoit les messages MIDI venant d'un appareil MIDI externe. Il sert principalement à recevoir des messages de notes d'un appareil MIDI externe afin de piloter une batterie ou un programme de basse.

- **Connecteur [MIDI OUT]**

Ce connecteur transmet les messages MIDI du MRS-1044. Les messages de note qui représentent les données de jeu d'un motif rythmique ou du morceau rythmique sont transmises via ce connecteur de même que des messages de synchronisation MTC lorsque le MRS-1044 fonctionne.

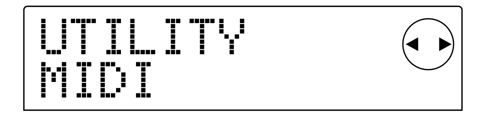
Effectuer des réglages MIDI

Cette section explique comment effectuer des réglages MIDI. La procédure est identique pour la plupart des paramètres. Voici la procédure de base.

Procédure de base

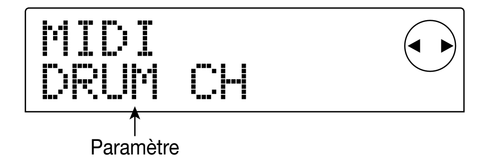
1. Appuyez sur la touche [RHYTHM] puis sur la touche [PROJECT/UTILITY].

2. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour afficher "UTILITY MIDI."



3. Appuyez sur la touche [ENTER].

Vous pouvez sélectionner le paramètre MIDI de votre choix.



4. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez régler et appuyez sur la touche [ENTER].

- DRUM CH: Canal MIDI de la piste de batterie.
- BASS CH: Canal MIDI de la piste de basse.
- CLOCK: Activer/couper la transmission de messages Timing Clock.
- SPP: Activer/couper la transmission de messages Song Position Pointer.
- COMMAND: Activer/couper la transmission de messages Start/Stop/Continue.

5. Utilisez la molette pour effectuer le réglage.

Pour en savoir davantage sur chaque paramètre, voyez les explications plus bas.

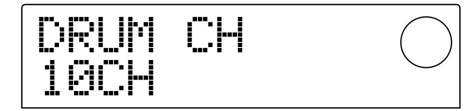
6. Lorsque les réglages sont terminés, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT].

Vous revenez à l'écran habituel.

Réglage du canal MIDI de la batterie/ basse (DRUM CH / BASS CH)

Vous pouvez choisir les canaux MIDI pour la piste de batterie et la piste de basse.

Lorsque l'écran affiche "DRUM CH" ou "BASS CH", actionnez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.



- 1~16CH: Canaux MIDI 1~16 (défaut: DRUM CH=10, BASS CH=9)
- OFF: Les messages de canal (messages de note) ne sont ni transmis ni reçus.

Si vous spécifiez un canal MIDI (1~16) pour la piste de batterie ou de basse, vous pouvez transmettre des messages de note à partir d'un appareil MIDI externe sur ce canal MIDI afin de piloter les sons de la piste de batterie ou de basse du MRS-1044 (pour jouer la batterie ou la basse sur un autre appareil). De plus, lorsque vous reproduisez un motif rythmique (ou le morceau rythmique) sur le MRS-1044, les données de la piste de batterie et/ou de basse sont transmises sous forme de messages de note. Si ce réglage est sur OFF (coupé), les messages de notes ne sont ni transmis ni reçus.

Transmission de messages de synchronisation Timing Clock (CLOCK)

Ce réglage permet de déterminer si les messages de synchronisation MIDI Time Clock sont transmis ou non. Lorsque l'écran affiche "CLOCK", actionnez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.



- ON (transmission activée): Les messages MIDI Timing Clock sont transmis lorsque le MRS-1044 tourne (réglage par défaut).
- OFF (transmission coupée): Les messages MIDI Timing Clock ne sont pas transmis.

Les messages de synchronisation varient en fonction du tempo du motif (ou du morceau) rythmique. Pour que l'appareil MIDI externe puisse jouer en synchronisation

avec un tempo adéquat, il faut entrer le tempo et l'armure de temps du motif (morceau) rythmique même si vous n'utilisez pas la piste de rythme.

 **Remarque** 

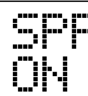
Les messages Timing Clock sont transmis même si les pistes de batterie et/ou de basse sont étouffées (touches de statut DRUM/BASS éteintes).

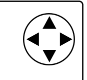
 

- Lorsque vous transmettez des messages de synchronisation MIDI Timing Clock à partir du MRS-1044 pour synchroniser un appareil MIDI externe, activez également la transmission de messages Song Position Pointer (pointeur de position dans le morceau) et Start/Stop/Continue.
- Lorsque vous transmettez des messages MIDI Timing Clock à partir du MRS-1044, nous vous conseillons de COUPER les canaux MIDI de batterie et de basse. La synchronisation risque d'être instable si des messages MIDI autres que les messages de synchronisation sont également transmis.

Transmission de messages Song Position Pointer (SPP)

Vous pouvez activer/couper la transmission de messages Song Position Pointer.
Song Position Pointer est un message MIDI qui indique la position actuelle en mesure. Normalement, ces messages sont utilisés avec les messages Timing Clock.
Lorsque l'écran affiche "SPP", actionnez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.



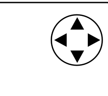


- ON (transmission activée): Les messages MIDI Song Position Pointer sont transmis lorsqu'une opération de localisation (recherche) est effectuée sur le MRS-1044 (réglage par défaut).
- OFF (transmission coupée): Les messages MIDI Song Position Pointer ne sont pas transmis.

Transmission de messages Start/Stop/Continue (COMMAND)

Vous pouvez activer/couper la transmission de messages Start/Stop/Continue. Start/Stop/Continue sont des messages MIDI pilotant le transport d'un appareil, lui intimant de fonctionner ou de s'arrêter. Normalement ces messages sont utilisés avec les messages Timing Clock. Lorsque l'écran affiche "COMMAND", actionnez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.

COMMAND
ON



- ON (transmission activée): Le message Start/Stop/Continue adéquat est transmis lorsque le MRS-1044 s'arrête ou démarre (réglage par défaut).
- OFF (transmission coupée): Les messages Start/Stop/Continue ne sont pas transmis.

Référence [Divers]

Cette section explique comment utiliser des fonctions telles que l'accordeur du MRS-1044 ainsi que le commutateur au pied.

Changer la fonction du commutateur au pied

Avec les réglages par défaut du MRS-1044, vous pouvez connecter un commutateur au pied (ZOOM FS01) au connecteur [FOOT SW] pour faire démarrer/arrêter le MRS-1044. Si vous souhaitez utiliser le commutateur au pied pour effectuer un enregistrement Punch In/Out manuel (→ p.33), suivez la procédure ci-dessous pour changer le réglage.

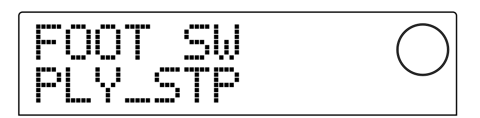
1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [PROJECT/UTILITY].

L'écran affiche "PROJECT".

2. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour afficher "UTILITY SYSTEM" et appuyez sur la touche [ENTER].

3. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour afficher "UTILITY FOOT SW" et appuyez sur la touche [ENTER].

La fonction actuelle du commutateur au pied apparaît à l'écran.



- PLY_STP: Le MRS-1044 alterne entre démarrage et arrêt à chaque pression sur le commutateur au pied (réglage par défaut).
- PUNCH IO: Le commutateur au pied peut servir au Punch In/Out manuel.

4. Utilisez la molette pour sélectionner "PLY_STP" ou "PUNCH IO."

5. Pour retourner à l'écran principal, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT].

Utilisation de l'accordeur (Tuner)

Le MRS-1044 dispose d'un accordeur chromatique intégré qui permet d'accorder un instrument (une guitare ou une basse, par exemple) branché aux connecteurs [INPUT 1/2]. Voici comment l'utiliser.

1. Branchez l'instrument à accorder au connecteur [INPUT 1/2] et activez la touche [ON/OFF] du connecteur en question.

2. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [EFFECT] puis sur l'une des touches ALGORITHM allumées.

Le patch sélectionné pour l'effet d'insertion est affiché.



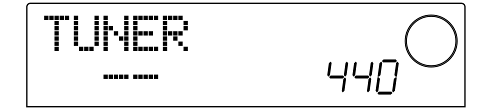
Il n'est pas possible d'utiliser l'accordeur à partir d'un écran qui affiche un patch d'un effet envoi/retour.

3. Appuyez sur la touche [BYPASS/TUNER].

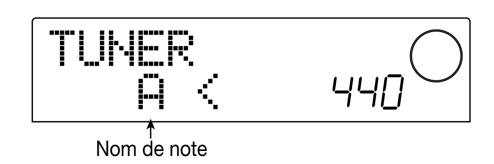
L'écran affiche en alternance "INSERT BYPASS" et "TUNER → ENTER". L'effet d'insertion est contourné.

4. Appuyez sur la touche [ENTER].

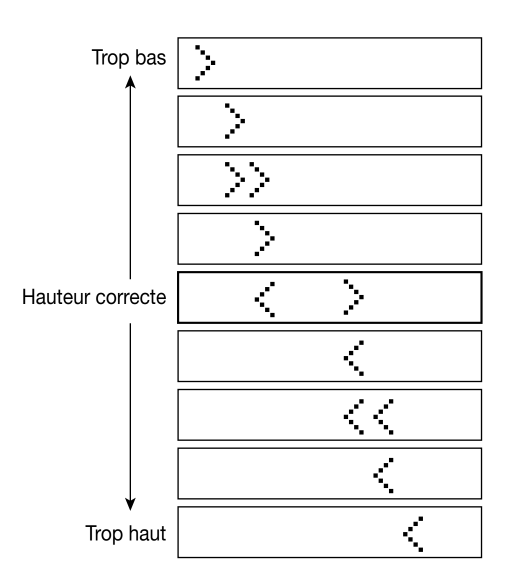
L'écran affiche "TUNER" et la fonction accordeur est activée. Tant que cette fonction est active, l'effet d'insertion est contourné et les effets envoi/retour (reverb and chorus/delay) sont coupés.



5. Jouez une note et accordez votre instrument de sorte à ce que le nom de la note voulue (C, C#, D, D#, E...) s'affiche à l'écran.

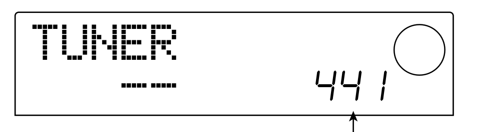


6. Lorsque le nom de la note voulue apparaît à l'écran, observez les flèches ">" et "<" et servez-vous en pour accorder l'instrument avec précision.



7. Pour changer la hauteur de référence de l'accordeur, actionnez la molette.

La hauteur de référence de l'accordeur est réglée de sorte à ce que le La central soit à 440 Hz par défaut (A=440 Hz). Vous pouvez ajuster la hauteur de référence sur une plage allant de 435 à 455 Hz.



Hauteur de référence de l'accordeur



Si vous changez la hauteur de référence de l'accordeur, la hauteur du programme de basse change en conséquence.

8. Lorsque vous avez fini d'accorder, appuyez sur la touche [EXIT].

Vous retournez à l'écran principal. L'effet d'insertion reste contourné mais les effets envoi/retour sont réactivés.

9. Pour annuler le contournement de l'effet d'insertion, appuyez sur la touche [BYPASS/TUNER].

Empêcher une copie numérique de la bande-mère

Lors du mixage final sur un enregistreur DAT ou autre via le connecteur [DIGITAL], vous pouvez empêcher que des copies numériques puissent être faites à partir de la bande-mère sur un autre enregistreur numérique. Voici comment procéder.

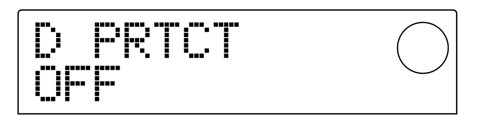
1. A partir de l'écran principal, appuyez sur la touche [PROJECT/UTILITY].

L'écran affiche "PROJECT".

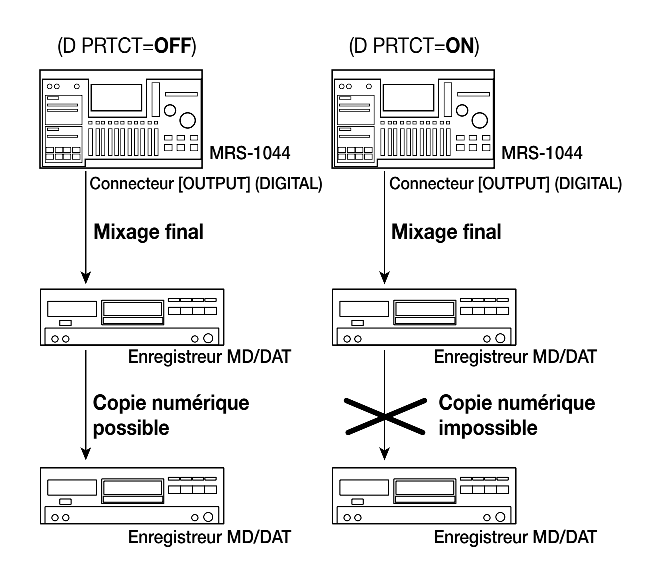
2. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour afficher "UTILITY SYSTEM" et appuyez sur la touche [ENTER].

3. Utilisez les touches du curseur [◄]/[►] pour afficher "UTILITY D PRTCT" et appuyez sur la touche [ENTER].

Le réglage de copie numérique actuel s'affiche.



- OFF: La copie numérique de votre bande-mère sur un autre enregistreur numérique est autorisée (réglage par défaut).
- ON: Des données SCMS (Serial Copy Management System) sont ajoutées aux signaux numériques transmis via le connecteur [DIGITAL]. La copie numérique d'une bande-mère contenant de telles données sur un autre enregistreur numérique est impossible.



4. Actionnez la molette pour régler le paramètre sur "ON".

5. Lorsque les réglages sont terminés, appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT].

Vous retournez à l'écran principal.



Ce réglage doit être effectué avant le mixage final. Si vous réglez ce paramètre sur ON après le mixage final, il n'aura aucun effet.

Fiche techníque

● Recorder

Physical tracks	10
Virtual tracks	100 (10 virtual tracks for each track)
Drum track	1 (stereo)
Bass track	1 (mono)
Simultaneously recordable tracks	2 tracks
Recorded data format	16 bit linear (uncompressed)
Maximum recording time	More than 44 hours (calculated for mono tracks)
Markers	100 mark points per project
Location display	Hour/Min/Sec/mSec display, or Meas/Beat/Tick display
Track editing functions	Copy, Move, Paste, Erase, Exchange
Punch-in/out function	Manual, Auto
Other functions	Bounce, Scrub/Preview, A-B Repeat, Undo/Redo

● Mixer

Simultaneously playable tracks	13 (10 audio tracks + stereo drum track + mono bass track)
Faders	11 (1 – 6 mono, 7/8 – 9/10 stereo, drum, bass, stereo master)
Level meter display	Switchable post-fader/pre-fader, fader value monitor function
Track parameters	Equalizer, effect send, pan (balance for stereo-link)
Equalizer	HIGH (f: 500 Hz-18 kHz, GAIN: +/-12 dB) LOW (f: 40 Hz-1.6 kHz, GAIN: +/-12 dB)
Effect send	Chorus/delay send, reverb send
Stereo link	Selectable for tracks 1/2, 3/4, 5/6; fixed for tracks 7/8 and 9/10
Scene function	100 scenes for each project (can be registered at markers)

● Effects

Algorithms	4 types (guitar/bass, mic, line, mastering)
Modeling method	VAMS (Variable Architecture Modeling System)
Number of patches	220 (100 guitar/bass + 50 mic + 50 line + 20 mastering)
Number of effect modules	4 (compressor, pre-amp/drive, equalizer, modulation/delay)
Number of send/return patches	40 (20 chorus/delay + 20 reverb)
Tuner type	Auto chromatic tuner
Tuner calibration	435 – 445 Hz, adjustable in 1 Hz steps

● Rhythm

Number of voices	8 drum voices, 1 bass voice
Sound generator type	16 bit linear PCM
Drum kits	30 drum kits
Number of drum sounds	24 for each drum kit (8 pads x 3 banks)
Number of bass sounds	15 types (5 octaves for each sound)
Number of pads	8 pads (velocity sensitive)
Resolution	48 PPQN
Time signatures	1/4 – 8/4 time signatures
Number of factory preset patterns	More than 400 (rewritable)
Maximum number of patterns	255 patterns for each song (rewritable)
Maximum number of measures	999 measures (for each Rhythm song), 255 measures (for each Rhythm pattern)
Number of notes	Approximately 10,000 notes (for each Rhythm song)
Tempo	40.0 – 250.0 (resolution 1/10)

Hard disk	3.5 inch E-IDE type, 15 GB
Number of projects	Maximum of 1,000 projects
A/D converter	24 bit 64 times oversampling
D/A converter	24 bit 128 times oversampling
Sampling frequency	44.1 kHz
Signal processing	24 bit
Frequency response	20 Hz – 20 kHz +/-1 dB (for 10 k-ohm load)
S/N	93 dB (IHF-A)
Dynamic range	97 dB (IHF-A)
THD+N	0.02% (400 Hz, at 10 k-ohm load)
Display	60 x 42 mm original LCD (with backlight)
Guitar/bass (Hi-Z) input	1 x mono phone jack, input impedance 500 k-ohms
Unbalanced inputs	2 x mono phone jack, input impedance greater than 50 k-ohms, unbalanced
Balance inputs	2 x XLR-3-31 type, input impedance 1 k-ohm balanced, pin 2 hot
Phantom power	48 V (with on/off switch)
Input level	-50 dBm < continuously variable < +4 dBm
Master out	RCA phono jacks (L/R)
Output impedance	1 k-ohm
Nominal output level	-10 dBm
Headphone out	Stereo phone jack, 50 mW (at 32 ohm load)
Digital out	S/P DIF optical (20 bit)
MIDI	IN, OUT
Control input	FP02 input jack, FS01 input jack
Optional board slot	1
Dimensions	430 (W) x 260 (D) x 77 (H)
Weight	3.4 Kg
Power supply	DC 12V, 2A (requires included AD-0009 AC adaptor)
Power consumption	20 W (12V 1A) typical
Included items	Universal AC adaptor (AD-0009), AC cable
Optional accessory	FS01 (foot switch), FP02 (expression pedal)
Optional board	UIB-01 (USB interface board), SIB-01 (SCSI interface board)

0 dBm = 0.775 Vrms
Specifications and appearance are subject to change without notice for improvement.

Dépannage

Si le MRS-1044 ne fonctionne pas comme prévu, veuillez d'abord vérifier les points suivants.

Problèmes en cours de reproduction

Pas de son ou son très faible

- Vérifiez les connexions vers votre système audio ainsi que le réglage de volume sur votre système audio.
- Assurez-vous que les touches de statut de chaque canal sont allumée en vert. Si une touche est éteinte, appuyez sur la touche pour l'allumer en vert.
- Assurez-vous que les curseurs des différent canaux ainsi que le curseur MASTER sont relevés. Si c'est le cas, abaissez-les puis relevez-les de nouveau.
- Si vous avez assigné une scène avec un volume très bas à un repère, le volume est automatiquement baissé lorsque vous atteignez ce repère. Effacez la scène assignée au repère (→p.52).
- L'enregistreur ne fonctionne pas lorsque la touche [RHYTHM] est allumée. Appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT] pour éteindre la touche [RHYTHM].

Le curseur ne modifie pas le volume

- Sur des canaux constituant une paire stéréo, le curseur du canal pair est sans effet. Vous pouvez soit couper le lien stéréo (→ p.50), soit actionner le curseur du canal impair.

L'écran affiche "Don't Play" et la reproduction est impossible.

- L'enregistreur ne fonctionne pas tant que l'écran actuel est affiché. Appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT] pour retrouver l'écran principal.

Problèmes durant l'enregistrement

Le signal d'entrée est inaudible ou trop faible

- Assurez-vous que les touches INPUT 1/2 [ON/OFF] sont allumées.
- Assurez-vous que les commandes [INPUT 1]/[INPUT 2] ne sont pas au minimum.
- Assurez-vous que la commande [REC LEVEL] n'est pas au minimum. Si elle ne l'est pas, baissez-la puis relevez-la de nouveau.

Impossible d'enregistrer sur une piste

- Assurez-vous que vous avez sélectionné une piste d'enregistrement.
- Vérifiez si l'espace disponible sur le disque dur suffit (→p.85).
- L'enregistrement est impossible si le projet est protégé. Coupez donc la protection du projet (→p.85) ou utilisez un autre projet.

Le signal des connecteurs [INPUT 1/2] (BALANCE) n'entre pas

- Si des fiches sont insérées dans les connecteurs [INPUT 1] (GUITAR/BASS, UNBALANCE) ou [INPUT 2] (UNBALANCE), débranchez-les.

Il y a de la distorsion sur le son enregistré

- Vérifiez si les réglages de sensibilité d'entrée (commande [INPUT 1/2]) et de niveau d'enregistrement (commande [REC LEVEL]) sont corrects.
- Diminuez le curseur de sorte à ce que segment 0 (dB) de l'indicateur de niveau ne s'allume plus.
- Si la commande de gain EQ de la section de mixage de piste a un réglage trop élevé, il peut y avoir un peu de distorsion même si vous diminuez le réglage du curseur. Réglez donc l'égalisation sur une valeur adéquate.

Problèmes avec les effets

L'effet d'insertion n'est pas appliqué

- Assurez-vous que la touche [BYPASS/TUNER] est éteinte.
- Assurez-vous que le point d'insertion est au bon endroit (→ p.76).
- Assurez-vous qu'une touche MODULE est allumée. Si toutes les touches MODULE sont éteintes, appuyez sur une ou plusieurs touches MODULE pour les allumer ou changez de patch.

L'effet envoi/retour n'est pas appliqué

- Assurez-vous que la touche [CHORUS/DELAY] ou [REVERB] est allumée. Si elle est éteinte, appuyez plusieurs fois sur la touche pour l'allumer.
- Pour chaque canal de la section de mixage, assurez-vous que le paramètre REVERB SEND ou CHORUS/DELAY SEND est activé. S'il l'est, assurez-vous que le niveau d'envoi n'est pas au minimum (→ p.50).

Problèmes avec la section rythme

Impossible d'écouter le motif rythmique

- Assurez-vous que les touches de statut DRUM/BASS sont allumées en vert.
- Assurez-vous que les curseurs DRUM/BASS sont relevés. S'ils le sont, abaissez-les puis relevez-les de nouveau.
- Assurez-vous que vous n'avez pas sélectionné un motif de rythme vide (nom de motif: "EMPTY").

Impossible d'écouter le morceau rythmique

- Pour un nouveau projet, le morceau rythmique n'est pas encore été créé; il est donc normal de ne rien entendre. Créez donc un morceau rythmique ou chargez un projet qui contient déjà un morceau rythmique.

Aucun son n'est audible lorsque vous frappez les pads

- Si la sensibilité des pads est réglée sur "SOFT", vous n'obtiendrez pas de sons forts même si vous tapez fort. Choisissez un réglage "NORMAL", "LITE" ou "LOUD" (→ p.72).

Impossible d'enregistrer ou d'éditer un motif / morceau rythmique

- Si la touche [RHYTHM] est éteinte ou clignotante, il est impossible d'enregistrer ou d'éditer un motif ou un morceau rythmique. Appuyez sur la touche [RHYTHM] pour l'allumer.
- Si l'écran affiche "FULL", cela signifie que vous avez utilisé toute la mémoire de la section rythme. Veuillez donc effacer des motifs rythmiques dont vous n'avez plus besoin.

Les sons enregistrés avec le motif rythmique ne sont pas produits

- Les sons qui dépassent la polyphonie maximum (8 notes pour la piste de batterie et une note pour la piste de basse) ne sont pas produits. Effacez certaines des notes enregistrées (→ p.68) ou veillez à respecter la polyphonie maximum lors de l'enregistrement.

Problèmes avec MIDI

Les sons de batterie/basse du MRS-1044 ne peuvent pas être pilotés à partir d'un appareil MIDI externe

- Assurez-vous qu'un MIDI relie correctement le connecteur MIDI OUT de l'appareil externe au connecteur [MIDI IN] du MRS-1044.
- Assurez-vous que les canaux MIDI des pistes de batterie et de basse sont réglés convenablement (→ p.90).
- Assurez-vous que le ou les canaux de transmission MIDI de l'appareil externe correspond(ent) au(x) canal ou canaux de la piste de batterie et/ou de basse.

Pas de synchronisation possible avec un appareil MIDI externe

- Assurez-vous qu'un câble MIDI relie correctement le connecteur [MIDI OUT] du MRS-1044 au connecteur MIDI IN de l'appareil externe.
- Sur le MRS-1044, assurez-vous que la transmission est activée pour les messages Timing Clock, Song Position Pointer et Start/Stop/Continue (→ p.90).
- Sur l'appareil MIDI externe, assurez-vous qu'il est réglé pour recevoir des messages Timing Clock et s'y synchroniser.
- Assurez-vous que l'appareil MIDI externe est en mode de reproduction.

Autres problèmes

Impossible de sauvegarder le projet

- Il est impossible de sauvegarder le projet s'il est protégé (Protect On). Coupez la protection (→ p.85).

Impossible d'utiliser l'accordeur (tuner)

- L'accordeur est inaccessible tant que l'effet d'insertion est inséré ailleurs que dans la section de mixage d'entrée. Changez l'emplacement du point d'insertion.

Impossible d'enregistrer sur un enregistreur externe branché au connecteur [OUTPUT] (DIGITAL).

- Assurez-vous que l'enregistreur externe est réglé sur la fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz.
- Assurez-vous que le format audio de l'enregistreur externe supporte S/P DIF.

Impossible de créer un nouveau projet ou de copier un projet

- Si l'écran affiche "FULL", cela signifie que 1000 projets existent déjà et qu'il est impossible d'en créer d'autres. Veuillez effacer des projets dont vous n'avez plus besoin.

L'écran affiche "STOP RECORDER" et l'opération n'est pas effectuée

- L'opération en question ne peut pas être effectuée tant que l'enregistreur fonctionne. Appuyez sur la touche STOP[■] pour arrêter l'enregistreur puis effectuez l'opération.

Liste des types/paramètres d'effet

Effet d'insertion

■ ALGORITHME GUITAR/BASS

MODULE COMPRESSOR

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Un compresseur qui accentue la dynamique.		

Explication des paramètres du MODULE COMPRESSOR

Nom du paramètre	Plage	Description du paramètre
SENS	0 – 10	Détermine la sensibilité d'entrée du compresseur.
ATTACK	0 – 10	Détermine la vitesse d'application de la compression.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.

MODULE PRE AMP/DRIVE

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5	PARAMETRE 6
J-CLN	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son clean qui évoque un ampli combo à transistor.					
US-CLN	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son clean qui évoque un ampli à lampes intégré.					
US-DRV	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son saturé qui évoque un ampli à lampes intégré.					
Tweed	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Simule un petit ampli combo à tube intégré avec une distorsion caractéristique.					
Class A	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son crunch unique simulant un ampli combo britannique.					
UK-CRU	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son crunch simulant une tour d'ampli à lampe britannique					
UK-DRV	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son saturé simulant une tour d'ampli à lampe britannique					
CMB 335	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Simule un ampli combo à lampes caractérisé par un long sustain.					
MTL PNL	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son saturé à gain élevé simulant une tour d'ampli à lampe.					
BLK BTM	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Simule une tour d'ampli à lampe caractérisée un grave épais et une distorsion délicate.					
MD LEAD	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son saturé simulant un ampli avec préampli à haut niveau idéal pour solo.					
FZ-STK	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Son des années 60' typique d'un appareil Fuzz joué via une tour d'ampli.					
TE Bass	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Simule un ampli de basse avec un médium particulièrement clean.					
FD Bass	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Simule un ampli de basse avec saturation vintage.					
SnsBass	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Son saturé relativement haut pour basse.					
CR+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinaison de crunch et de simulateur d'enceinte.					
TS+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinaison d'overdrive vintage et de simulateur d'enceinte.					
GV+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinaison de distorsion vintage et de simulateur d'enceinte.					
MZ+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinaison de distorsion metal et de simulateur d'enceinte.					
9002+CB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinaison de la distorsion du Zoom 9002 et de simulateur d'enceinte.					
Aco.Sim	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Transforme le son d'une guitare électrique en son de guitare acoustique.					
E-AcPRE	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Préampli pour guitare électrique/acoustique.					
BassSim	TONE	LEVEL	--	--	--	--
	Transforme le son d'une guitare électrique en son de basse.					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH	--	--	--
	Simulation de l'enceinte d'un ampli de guitare/basse.					

Description des paramètres du MODULE PRE AMP/DRIVE

Nom du paramètre	Plage	Description du paramètre
GAIN	1 – 30	Détermine le gain.
TONE	0 – 10	Détermine la tonalité.
LEVEL	1 – 8	Détermine le niveau de sortie du module.
TOP	1 – 30	Détermine la résonnance des cordes.
BODY	0 – 10	Détermine la résonnance du corps.
CABINET	CM	Combo: Simulation d'une enceinte de type combo.
	br	Bright Combo: Son plus brillant que Combo.
	Ft	Flat: Enceinte avec réponse linéaire.
	St	Stack: Caractéristiques d'une enceinte de tour.
	bC	BassCombo: Son d'une enceinte de combo pour basse.
	bS	BassStack: Son d'une enceinte de tour pour basse.
SPEAKER	C1	Combo 1: Son d'un ampli de guitare combo avec un haut-parleur de 12 pouces.
	C2	Combo 2: Son d'un ampli de guitare combo avec deux haut-parleurs de 12 pouces.
	C3	Combo 3: Son d'un ampli de guitare combo avec un haut-parleur de 10 pouces.
	GS	Gt Stack: Son d'une tour d'ampli de guitare avec quatre haut-parleurs de 10 pouces.
	GW	Gt Wall: Son de plusieurs tours d'ampli de guitare réunies.
	bC	Bs Combo: Son d'un ampli de basse combo avec un haut-parleur de 15 pouces.
	bS	Bs Combo: Son d'une tour d'ampli de basse avec quatre haut-parleurs de 6,5 pouces.
DEPTH	0 – 10	Détermine la résonnance du caisson du haut-parleur.
COLOR	1 – 4	Détermine les caractéristiques du préampli électrique/acoustique.

MODULE EQ

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Egaliseur à trois bandes.			

Description des paramètres du MODULE EQ

Nom du paramètre	Plage	Description du paramètre
HIGH	-12 –12	Accentue/atténue les hautes fréquences.
MID	-12 –12	Accentue/atténue les fréquences médianes.
LOW	-12 –12	Accentue/atténue les basses fréquences.
LEVEL	1 –8	Détermine le niveau de sortie du module.

MODULE ZNR

TYPE	PARAMETRE 1
ZNR	THRSHOLD
	Système de réduction de bruit breveté de Zoom qui minimalise le bruit tant que vous ne jouez pas.

Description des paramètres du MODULE ZNR

Nom du paramètre	Plage	Description du paramètre
THRSHOLD	OFF,1 – 30	Détermine la sensibilité du ZNR. Réglez ce paramètre aussi haut que possible sans rendre artificielle l'attaque ou la chute du son.

MODULE VOL PDL

TYPE	PARAMETRE 1
VOL PDL	MIN VOL
	Permet d'utiliser une pédale d'expression pour contrôler le volume.

Description des paramètres du MODULE VOL PDL

Nom du paramètre	Plage	Description du paramètre
MIN VOL	0 – 10	Lorsque vous utilisez une pédale d'expression comme commande de volume, ce paramètre détermine le volume minimum.

MODULE MODULATION/DELAY

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	--
	Chorus stéréo avec un son clair et vaste.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	--
	Ajoute un caractère prononcé et de la modulation au son.			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	--
	Ajoute une modulation balayante au son.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	--
	Fait varier le volume de façon cyclique.			
PDL-WAH	POSITION	FREQ	LEVEL	RTM
	Permet d'utiliser une pédale d'expression pour contrôler le wah manuellement.			
AutoWah	FLT TYPE	POSITION	RESO	SENS
	Effet appliquant du wah en fonction de la dynamique de votre jeu.			
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	--
	Modifie la hauteur du son original.			
RingMod	POSITION	RATE	BALANCE	--
	Produit une résonnance métallique.			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	--
	Confère plus de précision et une meilleure définition spatiale au son.			
AIR	SIZE	TONE	MIX	--
	Simule l'effet de l'air sur la résonnance de la pièce et confère plus de profondeur au son.			
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL	--
	Produit l'impression d'un enregistrement stéréo fait avec deux micros.			
DELAY	TIME	FB	MIX	--
	Delay avec un retard maximum de 500 msec.			

Description des paramètres du MODULE MODULATION/DELAY

Nom du paramètre	Plage	Description du paramètre
DEPTH	0 – 10	Détermine la profondeur de l'effet.
RATE	1 – 30	Détermine la vitesse de l'effet.
MIX	0 – 30	Détermine l'importance de l'effet dans le mixage.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10 TYPE = DELAY : 0 – 10	Détermine la quantité de feedback.
POSITION	AF / bF	Echange les positions des effets des modules DRIVE et MOD
COLOR	1 – 4	Change le type de tonalité.
CLIP	0 – 10	Accentue l'effet.
FREQ	TYPE = PDL-WAH : 1 – 50 TYPE = EXCITER : 1 – 5	Détermine la fréquence centrale du wah. Détermine la fréquence.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.
RTM	OFF / On	Détermine si la pédale d'expression sert de pédale wah.
FLT TYPE	bPF / LPF	Détermine le type de filtre.
RESO	1 – 10	Ajoute du caractère au son.
SENS	-10 – 10	Détermine la sensibilité avec laquelle l'effet est appliqué.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Règle la transposition occasionnée par le Pitch shifter.
TONE	0 – 10	Ajuste la tonalité.
BALANCE	0 – 30	Détermine la balance entre le signal direct et le signal d'effet.
LowBoost	0 – 10	Accentue les basses fréquences.
SIZE	1 – 10	Détermine l'espace sonore.
TIME	TYPE = WIDE : 1 – 64 TYPE = DELAY : 1 – 50	Règle le temps de retard.
WET LVL	0 – 30	Détermine l'importance du signal d'effet dans le mixage.
DRY LVL	0 – 30	Détermine l'importance du signal sec dans le mixage.

■ ALGORITHME MIC

MODULE COMP/LIM

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5	PARAMETRE 6
SINGLE COMP x1	SENS	ATTACK	LEVEL	--	--	--
	Compresseur entrée/sortie mono.					
SINGLE LIMIITx1	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL	--	--	--
	Limiteur entrée/sortie mono.					
DUAL COMP x2	SENS_1	ATTACK_1	LEVEL_1	SENS_2	ATTACK_2	LEVEL_2
	Compresseur entrée/sortie à deux canaux. Paramètres réglables indépendamment pour les canaux gauche et droit.					
DUAL LIMIITx2	THRSH_1	RELEASE1	LEVEL_1	THRES_2	RELEASE2	LEVEL_2
	Limiteur entrée/sortie à deux canaux. Paramètres réglables indépendamment pour les canaux gauche et droit.					

Description des paramètres du MODULE COMP/LIM

Nom du paramètre		Plage	Description du paramètre
SENS	SINGLE	0 – 15	Détermine la sensibilité d'entrée de la compression.
SENS 1	DUAL (Lch)		
SENS 2	DUAL (Rch)		
ATTACK	SINGLE	0 – 15	Détermine la vitesse d'application de la compression.
ATTACK_1	DUAL (Lch)		
ATTACK_2	DUAL (Rch)		
THRSHLD	SINGLE	0 – 15	Détermine le seuil de fonctionnement du limiteur.
THRSH_1	DUAL (Lch)		
THRES_2	DUAL (Rch)		
RELEASE	SINGLE	0 – 15	Détermine le temps entre le moment où le niveau du signal tombe sous le niveau seuil et le moment où la compression cesse.
RELEASE1	DUAL (Lch)		
RELEASE2	DUAL (Rch)		
LEVEL	SINGLE	1 – 8	Détermine le niveau de sortie du module.
LEVEL_1	DUAL (Lch)		
LEVEL_2	DUAL (Rch)		

MODULE MIC PRE

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5	PARAMETRE 6
MIC PRE (*1)	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER	--	--
	Préampli pour micro externe.					
MIC PRE (*2)	COLOR 1	TONE 1	LEVEL 1	COLOR 2	TONE 2	LEVEL 2
	Préampli pour micro externe.					

*1: Lorsqu'un effet de type SINGLE est sélectionné pour le module COMP/LIM
*2: Lorsqu'un effet de type DUAL est sélectionné pour le module COMP/LIM

Description des paramètres du MODULE MIC PRE

Nom du paramètre		Plage	Description du paramètre
COLOR	SINGLE	1 – 6	Détermine la réponse du préampli de micro. 1. Réponse linéaire. 2. Courbe de réponse avec filtre passe-haut. 3. Courbe de réponse pour guitare acoustique. 4. Courbe de réponse avec filtre passe-haut pour guitare acoustique. 5. Courbe de réponse pour chant. 6. Courbe de réponse avec filtre passe-haut pour chant.
COLOR 1	DUAL (Lch)		
COLOR 2	DUAL (Rch)		
TONE	SINGLE	0 – 10	Détermine la tonalité.
TONE 1	DUAL (Lch)		
TONE 2	DUAL (Rch)		
LEVEL	SINGLE	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.
LEVEL 1	DUAL (Lch)		
LEVEL 2	DUAL (Rch)		
DE-ESSER	SINGLE	0 – 10	Détermine le degré de coupure des sons sifflants.

MODULE EQ

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5	PARAMETRE 6	PARAMETRE 7	PARAMETRE 8
3BandEQ (*1)	HIGH	MID	LOW	LEVEL	--	--	--	--
	Egaliseur à trois bandes.							
3BandEQ (*2)	HIGH 1	MID 1	LOW 1	LEVEL 1	HIGH 2	MID 2	LOW 2	LEVEL 2
	Egaliseur à trois bandes.							

*1: Lorsqu'un effet de type SINGLE est sélectionné pour le module COMP/LIM
*2: Lorsqu'un effet de type DUAL est sélectionné pour le module COMP/LIM

Description des paramètres du MODULE EQ

Nom du paramètre		Plage	Description du paramètre
HIGH	SINGLE	-12 – 12	Accentue/atténue les hautes fréquences.
HIGH 1	DUAL (Lch)		
HIGH 2	DUAL (Rch)		
MID	SINGLE	-12 – 12	Accentue/atténue les fréquences médianes.
MID 1	DUAL (Lch)		
MID 2	DUAL (Rch)		
LOW	SINGLE	-12 – 12	Accentue/atténue les basses fréquences.
LOW 1	DUAL (Lch)		
LOW 2	DUAL (Rch)		
LEVEL	SINGLE	1 – 8	Détermine le niveau de sortie du module.
LEVEL 1	DUAL (Lch)		
LEVEL 2	DUAL (Rch)		

MODULE ZNR

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2
ZNR (*1)	THRSHOLD	--
	Système de réduction de bruit breveté de Zoom qui minimalise le bruit tant que vous ne jouez pas.	
ZNR (*2)	THRSH 1	THRSH 2
	Système de réduction de bruit breveté de Zoom qui minimalise le bruit tant que vous ne jouez pas.	

*1: Lorsqu'un effet de type SINGLE est sélectionné pour le module COMP/LIM
*2: Lorsqu'un effet de type DUAL est sélectionné pour le module COMP/LIM

Description des paramètres du MODULE ZNR

Nom du paramètre		Plage	Description du paramètre
THRSHOLD	SINGLE	OFF,1 – 30	Détermine la sensibilité du ZNR. Réglez ce paramètre aussi haut que possible sans rendre artificielle l'attaque ou la chute du son.
THRSH 1	DUAL (Lch)		
THRSH 2	DUAL (Rch)		

MODULE VOL PDL

TYPE	PARAMETRE 1
VOL PDL	MIN VOL
	Permet d'utiliser une pédale d'expression pour contrôler le volume.

*Pour une explication des paramètres, voyez l'algorithme GUITAR/BASS.

MODULE MODULATION/DELAY

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5	PARAMETRE 6
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	--	--	--
	Chorus stéréo avec un son clair et vaste.					
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	--	--	--
	Ajoute un caractère prononcé et de la modulation au son.					
PHASER	RATE	COLOR	--	--	--	--
	Ajoute une modulation balayante au son.					
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	--	--	--
	Fait varier le volume de façon cyclique.					
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	--	--	--
	Modifie la hauteur du son original.					
RingMod	RATE	BALANCE	--	--	--	--
	Produit une résonnance métallique.					
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	--	--	--
	Confère plus de précision et une meilleure définition spatiale au son.					
AIR	SIZE	TONE	MIX	--	--	--
	Simule l'effet de l'air sur la résonnance de la pièce et confère plus de profondeur au son.					
DELAY	TIME	FB	MIX	--	--	--
	Delay avec un retard maximum de 500 msec.					
DOUBLE (*1)	TIME	TONE	MIX	--	--	--
	Effet de doublage qui permet de régler le temps de retard par pas de 1 jusqu'à 100msec.					
DOUBLE (*2)	TIME 1	TONE 1	MIX 1	TIME 2	TONE 2	MIX 2
	Effet de doublage qui permet de régler le temps de retard par pas de 1 jusqu'à 100msec.					

*1: Lorsqu'un effet de type SINGLE est sélectionné pour le module COMP/LIM
*2: Lorsqu'un effet de type DUAL est sélectionné pour le module COMP/LIM (uniquement avec DOUBLE)

Description des paramètres du MODULE MODULATION/DELAY

Nom du paramètre		Plage	Description du paramètre
DEPTH	SINGLE	0 – 10	Détermine la profondeur de l'effet.
RATE	SINGLE	1 – 30	Détermine la vitesse de l'effet.
COLOR	SINGLE	1 – 4	Modifie le type de tonalité de phase.
CLIP	SINGLE	0 – 10	Accentue l'effet.
SHIFT	SINGLE	-12.0 – 24.0	Règle la transposition occasionnée par le Pitch shifter.
BALANCE	SINGLE	0 – 30	Détermine la balance entre le signal sec et le signal d'effet.
FREQ	SINGLE	1 – 5	Détermine la fréquence.
LowBoost	SINGLE	0 – 10	Accentue le grave.
SIZE	SINGLE	1 – 10	Détermine l'espace sonore.
FB	SINGLE	TYPE = FLANGER : -10 – 10	Détermine la quantité de feedback.
		TYPE = DELAY : 0 – 10	
TIME	SINGLE	TYPE = DELAY : 1 – 50	Règle le temps de retard. (x 10 msec)
		TYPE = DOUBLE : 1 – 100	Règle le temps de retard. (x 1 msec)
TIME 1	DUAL (Lch)	1 – 100	Règle le temps de retard. (x 1 msec)
TIME 2	DUAL (Rch)		
TONE	SINGLE	0 – 10	Détermine la tonalité.
TONE 1	DUAL (Lch)		
TONE 2	DUAL (Rch)		
MIX	SINGLE	0 – 30	Détermine l'importance de l'effet dans le mixage.
MIX 1	DUAL (Lch)		
MIX 2	DUAL (Rch)		

■ ALGORITHME LINE

MODULE COMP/LIM

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Compresseur entrée/sortie stéréo.		
LIMITER	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Limiteur entrée/sortie stéréo.		

Description des paramètres du MODULE COMP/LIM

Nom du paramètre	Plage	Description du paramètre
SENS	0 – 15	Détermine la sensibilité d'entrée de la compression.
ATTACK	0 – 15	Détermine la vitesse d'application de la compression.
LEVEL	1 – 8	Détermine le niveau de sortie du module.
THRSHOLD	0 – 15	Détermine le seuil de fonctionnement du limiteur.
RELEASE	0 – 15	Détermine le temps entre le moment où le niveau du signal tombe sous le niveau seuil et le moment où la compression cesse.

MODULE ISOLATOR

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5
ISOLATOR	XOVER_Lo	XOVER_Hi	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Divise le signal en trois bandes de fréquence et permet de spécifier le mixage.				

Description des paramètres du MODULE ISOLATOR

Nom du paramètre	Plage	Description du paramètre
XOVER_Lo	50 – 16000	Détermine la fréquence à laquelle les bandes du grave et du médium sont divisées.
XOVER_Hi	50 – 16000	Détermine la fréquence à laquelle les bandes du médium et de l'aigu sont divisées.
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Détermine la part des hautes fréquences dans le mixage.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Détermine la part des fréquences moyennes dans le mixage.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Détermine la part des basses fréquences dans le mixage.

MODULE EQ

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Egaliseur à trois bandes.			

*Pour une explication des paramètres, voyez l'algorithme GUITAR/BASS.

MODULE ZNR

TYPE	PARAMETRE 1
ZNR	THRSHOLD
	Système de réduction de bruit breveté de Zoom qui minimalise le bruit tant que vous ne jouez pas.

*Pour une explication des paramètres, voyez l'algorithme GUITAR/BASS.

MODULE VOL PDL

TYPE	PARAMETRE 1
VOL PDL	MIN VOL
	Permet d'utiliser une pédale d'expression pour contrôler le volume.

*Pour une explication des paramètres, voyez l'algorithme GUITAR/BASS.

MODULE MODULATION/DELAY

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Chorus stéréo avec un son clair et vaste.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Ajoute un caractère prononcé et de la modulation au son.		
PHASER	RATE	COLOR	--
	Ajoute une modulation balayante au son.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Fait varier le volume de façon cyclique.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Modifie la hauteur du son original.		
RingMod	RATE	BALANCE	--
	Produit une résonnance métallique.		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	Effet de doublage qui permet de régler le temps de retard par pas de 1 jusqu'à 100msec.		

Description des paramètres du MODULE MODULATION/DELAY

Nom du paramètre	Plage	Description du paramètre
DEPTH	0 – 10	Détermine la profondeur de l'effet.
RATE	1 – 30	Détermine la vitesse de l'effet.
MIX	0 – 30	Détermine l'importance de l'effet dans le mixage.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10	Détermine la quantité de feedback.
COLOR	1 – 4	Modifie le type de tonalité de phase.
CLIP	0 – 10	Accentue l'effet.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Règle la transposition occasionnée par le Pitch shifter.
TONE	0 – 10	Détermine la tonalité.
BALANCE	0 – 30	Détermine la balance entre le signal sec et le signal d'effet.
TIME	1 – 100	Détermine le temps de retard.

■ ALGORITHME MASTERING

MODULE 3BAND COMP/Lo-Fi

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5	PARAMETRE 6	PARAMETRE 7	PARAMETRE 8
MLT CMP	XOVER_Lo	XOVER_Hi	SNS_HIGH	SENS_MID	SENS_LOW	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Divise le signal en trois bandes de fréquence et permet d'appliquer un compresseur et de spécifier l'importance dans le mixage pour chaque bande.							
Lo-Fi	CHARA	COLOR	DIST	TONE	EFX LVL	DRY LVL	--	--
	Dégrade intentionnellement la qualité audio du son.							

Description des paramètres du MODULE 3BAND COMP/Lo-Fi

Nom du paramètre	Plage	Description du paramètre
XOVER_Lo	50 – 16000	Détermine la fréquence à laquelle les bandes du grave et du médium sont divisées.
XOVER_Hi	50 – 16000	Détermine la fréquence à laquelle les bandes du médium et de l'aigu sont divisées.
SNS_HIGH	0 – 15	Détermine la sensibilité du compresseur appliqué à l'aigu.
SENS_MID	0 – 15	Détermine la sensibilité du compresseur appliqué médium.
SENS_LOW	0 – 15	Détermine la sensibilité du compresseur appliqué au grave.
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Détermine la part des hautes fréquences dans le mixage.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Détermine la part des fréquences moyennes dans le mixage.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Détermine la part des basses fréquences dans le mixage.
CHARA	0 – 10	Détermine le caractère du filtre.
COLOR	1 – 10	Détermine la couleur.
DIST	0 – 10	Détermine le degré de distorsion.
TONE	0 – 10	Détermine la tonalité.
EFX LVL	0 – 30	Détermine l'importance du signal d'effet dans le mixage.
DRY LVL	0 – 30	Détermine l'importance du signal sec dans le mixage.

MODULE NORMALIZE

TYPE	PARAMETRE 1
NORMLZR	GAIN
	Ce module permet de déterminer le niveau d'entrée du module comp.

Description des paramètres du MODULE NORMALIZE

Nom du paramètre	Plage	Description du paramètre
GAIN	-12 – 12	Détermine le gain.

MODULE EQ

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Egaliseur à trois bandes.			

*Pour une explication des paramètres, voyez l'algorithme GUITAR/BASS.

MODULE ZNR

TYPE	PARAMETRE 1
ZNR	THRSHOLD
	Système de réduction de bruit breveté de Zoom qui minimalise le bruit tant que vous ne jouez pas.

*Pour une explication des paramètres, voyez l'algorithme GUITAR/BASS.

MODULE VOL PDL

TYPE	PARAMETRE 1
VOL PDL	MIN VOL
	Permet d'utiliser une pédale d'expression pour contrôler le volume.

*Pour une explication des paramètres, voyez l'algorithme GUITAR/BASS.

MODULE DIMENSION/RESONANCE

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5	PARAMETRE 6	PARAMETRE 7
DIMENSN	RISE_1	RISE_2	--	--	--	--	--
	Effet élargissant l'espace.						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESO	EFX LVL	DRY LVL
	Filtre de résonnance avec LFO.						

Description des paramètres du MODULE DIMENSION/RESONANCE

Nom du paramètre	Plage	Description du paramètre
RISE_1	0 – 30	Détermine le degré d'accentuation du composant stéréo.
RISE_2	0 – 30	Détermine l'espace qui inclut le composant mono.
DEPTH	0 – 10	Détermine la profondeur de l'effet.
FreqOFST	1 – 30	Détermine le décalage du LFO.
RATE	1 – 30	Détermine la vitesse de l'effet.
TYPE	HPF /LPF /bPF	Détermine le type de filtre.
RESO	1 – 30	Ajoute du caractère à l'effet.
EFX LVL	0 – 30	Détermine l'importance du signal d'effet dans le mixage.
DRY LVL	0 – 30	Détermine l'importance du signal sec dans le mixage.

Effet envoi/retour

MODULE CHORUS/DELAY

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL
	Chorus stéréo qui produit un son clair et un incroyable sentiment d'espace.				
DELAY	TIME	FB	DAMP	EFX LVL	REV_SEND
	Retard allant jusqu'à 1000 msec.				
DOUBLE	TIME	TONE	EFX LVL	--	--
	Effet de doublage allant jusqu'à 100 msec.				

Description des paramètres du MODULE CHORUS/DELAY

Nom du paramètre	Plage	Description du paramètre
LFO TYPE	Mn /St	Sélectionne le type de LFO; Mn (mono) ou St (stéréo)
DEPTH	0 – 10	Règle la profondeur de l'effet.
RATE	1 – 30	Règle la vitesse de l'effet.
PRE DLY	1 – 30	Règle le temps de pre-delay.
EFX LVL	0 – 30	Détermine l'importance de l'effet dans le mixage
TIME	TYPE=DELAY:1 – 1000 TYPE=DOUBLE:1 – 100	Règle le temps de retard. (TIME= valeur x 1msec)
FB	0 – 10	Détermine la quantité de feedback.
DAMP	0 – 10	Règle la quantité de perte de haute fréquence pour le son retardé.
REV_SEND	0 – 30	Détermine la part de son retardé envoyé à la réverbération.
TONE	0 – 10	Détermine la tonalité.

MODULE REVERB

TYPE	PARAMETRE 1	PARAMETRE 2	PARAMETRE 3	PARAMETRE 4	PARAMETRE 5	PARAMETRE 6
HALL	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Réverbération typique d'une salle de concert.					
ROOM	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Simule la réverbération d'une pièce.					

Description des paramètres du MODULE REVERB

Nom du paramètre	Plage	Description du paramètre
PRE DLY	1 – 100	Détermine le temps pre-delay.
REV TIME	1 – 30	Détermine le temps de réverbération.
EQ_HIGH	-12 – 6	Détermine le niveau des hautes fréquences du signal de réverbération.
EQ_LOW	-12 – 6	Détermine le niveau des basses fréquences du signal de réverbération.
E/R MIX	0 – 30	Détermine le volume premières réflexions.
EFX LVL	0 – 30	Détermine l'importance de l'effet dans le mixage.

Liste des patches d'effet

■ ALGORITHME GUITAR / BASS

No.	NOM DU PATCH	Commentaire	Application
00	**Standard**	Son clean retouché pour l'enregistrement	
01	**MRS-Drv**	Distorsion complète + son riche	
02	**RCT-BG**	Son d'ampli à haut niveau de la série américaine "Rectifier"	
03	**CrnchCmp**	Son crunch subtilement accordé avec une touche de compression	
04	**9002Lead**	Son original 9002	
05	**F-Tweed**	Son d'un petit ampli à lampes vintage américain	
06	**J-Chorus**	Son clean JC	
07	**Phaser**	Son clean simulant un phaser vintage	
08	**BlackPnl**	Son heavy metal de la tour d'ampli américaine de la série "5100"	
09	**MatchCru**	Son crunch d'un ampli moderne de classe A	
10	**Arpeggio**	Son clean pour arpèges	
11	**JetSound**	Son de jet flexible	
12	**Combo-BG**	Son caractérisé par un overdrive détaillé et un long sustain	
13	**FDR-Twin**	Son saturé d'un ampli à lampes vintage de fabrication américaine	
14	**Beatle**	Son Mersey Beat de type classe A	
15	**CleanCH**	Son de canal clean d'un ampli à lampes vintage de fabrication américaine	
16	**WildFuzz**	Son de fuzzbox vintage	
17	**JB.Style**	Simulation d'octaver. Indispensable pour riffs à l'unisson de G&B	
18	**Pitch-5**	Même des notes isolées sonnent comme des accords géants. Super comme variation pour les sons solos	
19	**BRT-Drv**	Superbe son des tours d'ampli britanniques de la série "900"	
20	**Soldan**	Son d'ampli à haut niveau idéal pour réglages de sons semi-étouffés d'éléments à simple bobine	
21	**MatchDrv**	Son saturé d'un ampli moderne de classe A	
22	**Snake**	Son Heavy metal avec fond solide	
23	**Crunch**	Ensemble crunch de la série "800"	
24	**Ballad**	Son solo chaleureux	
25	**Metal-X**	Bon son metal avec de subtiles harmoniques produites par l'effet	*Guitare*
26	**DP-Drv**	Son hard rock des années '70	
27	**WetDrive**	Son overdrive simple avec sensation d'effet	
28	**Mellow**	Son solo à douce tonalité	
29	**MultiDst**	Solide son complet pour accompagnement ou mélodie	
30	**Bright**	Son bien dessiné pour de nombreuses applications	
31	**Melody**	Son assaisonné avec goût, idéal pour mélodies	
32	**V-Blues**	Son blues vintage	
33	**BlueFngr**	Son bluesy pour doigté	
34	**StrmBeat**	Son de base idéal pour accompagnement gratté	
35	**CompCln**	Son de compression naturel	
36	**JazzTone**	Son clean pour jazz	
37	**Funky**	Son funky	
38	**FDR-Cln**	Son clean d'un ampli à lampes vintage américain	
39	**Rockbily**	Son rockabilly avec delay court	
40	**NYFusion**	Son clean pour enregistrement direct en ligne	
41	**Wet-Rhy**	Son tranchant pour ballades	
42	**LA-Std**	Son de grand choeur de style studio LA	
43	**50sRNB**	Son avec trémolo pour rhythm & blues	
44	**DeepFLG**	Son clean avec flanger	
45	**HDR-Drv**	Son new hard rock avec effet	
46	**12-Clean**	Son clean pour arpèges avec octave	
47	**Cry-Lead**	Son "à effet de pleurs"	
48	**ZakWah**	Son solo avec auto-wah	
49	**TheRing**	Ring modulator également disponible comme effet pour l'enregistrement	

No.	NOM DU PATCH	Commentaire	Application
50	BS-Pick	Son serré pour jeu avec un plectre	*Basse*
51	BS-Od	Son rock avec rétro-distorsion	
52	BS-Drv	Son de basse avec forte distorsion	
53	BS-Fingr	Son complet pour doigté	
54	BS-Slap	Son de battement dynamique	
55	BS-Comp	Son agréable dont l'attaque est contrôlée par la force du jeu	
56	BS-Edge	Son serré avec mordant	
57	BS-Solo	Son pour mélodie avec choeur	
58	BS-Octve	Son doublé avec une version une octave plus haut, idéal pour un ensemble	
59	BS-Wah	Basse funky avec auto-wah	
60	AG-Fingr	Son pour doigté	*Electro-acoustique*
61	AG-Cho	Son d'ensemble pour électro-acoustique. Pour grattement, arpèges ou solos	
62	AG-12	Simulation d'un son de 12 cordes	
63	AG-Flang	Son de flanger pour guitare acoustique	
64	AcoSIM 1	Simulation d'un son de guitare acoustique non traité	*Simulations de guitare acoustique*
65	AcoSIM 2	Simulation acoustique avec bel effet d'ensemble	
66	AcoSIM 3	Son désaccordé brillant sans modulation	
67	BsSIM1	Simule un son de basse piquée serré	*Simulations de basse*
68	BsSIM2	Simule un ensemble de basse, efficace avec mélodie	
69	BsSIM3	Simulation d'une basse auto-wah	
70 ~ 99	EMPTY		

■ ALGORITHME MIC

No.	NOM DU PATCH	Commentaire	Application
00	Vo-Stnd	Effet vocal standard	*Chant (simple)*
01	Vo-Rock	Effet vocal rock	
02	Vo-Balld	Effet vocal de ballade avec une profondeur créée par un choeur désaccordé	
03	Vo-Echo	Echo vocal	
04	Vo-PreC1	Pour micros à condensateur: son simple, recommandé pour l'écoute durant l'enregistrement	
05	Vo-PreC2	Pour micros à condensateur: son double ajoutant de la profondeur à une voix, recommandé durant l'enregistrement	
06	Vo-PreD1	Pour micros dynamiques: améliore la définition du son, recommandé durant l'enregistrement	
07	Vo-PreD2	Pour micros dynamiques: épaissit le son et en augmente l'effet, recommandé durant l'enregistrement	
08	Vo-Robot	Son de robot des films SF	
09	AG-Live	Son pour enregistrement au micro avec sensations live. Vastes applications, pas uniquement pour guitare.	*Guitare acoustique*
10	AG-Brght	Son pour enregistrement au micro; brillant et défini	
11	AG-Solo	Superbe son solo	
12	AG-Edge	Patch pour guitare acoustique, utilisable durant l'enregistrement (accentue le son)	
13	AG-Strum	Patch pour guitare acoustique, utilisable durant l'enregistrement (pour le grattement)	
14	ForWind	Son avec bonne présence et médium distinctif	*Instruments à vent*
15	ForBrass	Delay court complet et précis	*Cuivres*
16	ForPiano	Son avec accentuation de la profondeur et de la définition Piano	*Piano*
17	Vo/Vo 1	Patch pour duos	*Chant (double)*
18	Vo/Vo 2	Patch pour choeur par opposition à un chanteur principal	
19	Vo/Vo 3	Patch pour harmonie	
20	AG/Vo 1	Patch conférant un caractère de rue	*Chant d'accom-pagnement*
21	AG/Vo 2	Patch avec un autre caractère que Street	
22	AG/Vo 3	Patch qui utilise des effet pour changer de façon agressive le caractère vocal	
23	AG-Mix 1	Son accentué efficace pour mixage final (grattement)	*Guitare acoustique*
24	AG-Mix 2	Son accentué efficace pour mixage final (arpèges)	
25 ~ 49	EMPTY		

■ ALGORITHME LINE

No.	NOM DU PATCH	Commentaire	Application
00	Syn-Lead	Effet pour solos de synthé à simple note	*Clavier*
01	OrganPha	Phaser pour synthé/orgue	
02	OrgaRock	Son pour orgue rock	
03	EP-Chor	Superbe résonnance et chorus pour piano électrique	
04	ClavFlg	Son pour clavecin	
05	Concert	Effet de salle de concert pour piano	*Piano*
06	Honkey	Piano honky-tonk	
07	PowerBD	Augmente la puissance de la grosse caisse	*Rythme*
08	DrumFlng	Flanger conventionnel pour batterie	
09	LiveDrum	Simulation d'un doublage live en extérieur	
10	JetDrum	Phaser idéal sur un charleston 16 temps	
11	AsianKit	Transforme une batterie standard en batterie asiatique	
12	BassBost	Patch d'accentuation pour le grave	*Audio*
13	Mono->St	Elargit l'espace d'une source mono	
14	AM Radio	Simulation d'une radio AM	
15 ≀ 49	EMPTY		

■ ALGORITHME MASTERING

No.	NOM DU PATCH	Commentaire	Application
00	PlusAlfa	Mastérisation qui accentue la puissance globale	*Mastérisation*
01	All-Pops	Mastérisation conventionnelle	
02	StWide	Large mastérisation	
03	DiscoMst	Mastérisation pour club	
04	Boost	Effet de mixage final hi-fi	
05	Power	Pour des mixages avec un grave important et puissant	
06	Live	Ajoute un feeling live au mixage	
07	WarmMst	Mastérisation qui ajoute une sensation chaleureuse	
08	TightUp	Mastérisation dure	
09	1930Mst	Mastérisation pour un son des années 1930	
10	LoFi Mst	Pour une mastérisation lo-fi	
11	BGM	Mastérisation pour musique de fond	
12 ≀ 19	EMPTY		

■ CHORUS /DELAY

No.	NOM DU PATCH	Commentaire
00	Vocal	Chorus ajoutant de la couleur au chant
01	GtChorus	Chorus pour rendre plus brillant le son de guitare
02	Doubling	Effet de doublage multi-usage
03	Echo	Delay flamboyant de type analogique pour guitare ou chant
04	Delay375	Delay correspondant au tempo couramment utilisé de 120
05	LongDLY	Long delay idéal pour ballades, etc.
06	FastCho	Chorus rapide (ajoute de la profondeur au son)
07	DeepCho	Chorus profond et multi-usage
08	ShortDLY	Delay court et multi-usage
09	DeepDBL	Effet de doublage profond
10 ≀ 19	EMPTY	

■ REVERB

No.	NOM DU PATCH	Commentaire
00	TightHal	Réverbération de salle à tonalité dure
01	BrgtRoom	Réverbération de pièce à tonalité dure
02	SoftHall	Réverbération de salle à tonalité douce
03	LargeHal	Simule la réverbération d'une grande salle
04	SmallHal	Simule la réverbération d'une petite salle
05	LiveHous	Simule la réverbération d'une maison
06	TrStudio	Simule la réverbération d'un studio de répétition (garage)
07	DarkRoom	Réverbération de pièce à tonalité douce
08	VcxRev	Réverbération pour souligner le chant
09	Tunnel	Simule la réverbération d'un tunnel
10 ≀ 19	EMPTY	

Liste de motifs

■ Set de base

Numéro du motif	Nom du motif	Accord
000	08Beat01	Em
001	08Beat02	Em
002	08Beat03	Em
003	08Beat04	Em
004	08Beat05	Em
005	08Beat06	Em
006	08Beat07	Em
007	08Beat08	Em
008	08Beat09	Em
009	08Beat10	Em
010	08Beat11	Em
011	08Beat12	Em
012	16Beat01	Em
013	16Beat02	Em
014	16Beat03	Em
015	16Beat04	EM
016	16Beat05	Em
017	16Beat06	Em
018	16Beat07	Em
019	16Beat08	Em
020	16FUS 01	Em
021	16FUS 02	Em
022	04JAZZ01	EM
023	04JAZZ02	EM
024	04JAZZ03	EM
025	04JAZZ04	Em
026	BOSSA	Em
027	CNTRY	Em
028	68BLUS	Em
029	DANCE	Em
030	ROCK01	Em
031	ROCK02	Em
032	ROCK03	Em
033	ROCK04	Em
034	ROCK05	Em
035	ROCK06	Em
036	ROCK07	Em
037	ROCK08	Em
038	ROCK09	Em
039	ROCK10	Em
040	ROCK11	Em
041	ROCK13	Em
042	ROCK15	Em
043	ROCK17	Em
044	ROCK19	Em
045	ROCK21	Em
046	ROCK23	Em
047	ROCK25	Em
048	ROCK27	Em
049	ROCK28T	Em
050	HRK 01	Em
051	HRK 02	Em
052	HRK 03	Em
053	HRK 04	Em
054	HRK 05	Em
055	HRK 06	Em
056	HRK 07	Em
057	MTL 01	Em
058	MTL 02	Em
059	MTL 03	Em
060	MTL 04	Em
061	THRS01	Em
062	THRS02	Em
063	PUNK01	Em
064	PUNK02	Em
065	FUS 01	Em
066	FUS 02	Em
067	FUS 05	Em
068	FUS 06	Em
069	POP 01	Em
070	POP 03	Em
071	POP 05	EM
072	POP 07	Em
073	POP 09	EM
074	POP 11	Em
075	RnB 01	Em
076	RnB 03	Em
077	RnB 05	Em
078	RnB 07	EM
079	RnB 09	EM
080	FUNK01	Em
081	FUNK03	Em
082	FUNK05	Em
083	FUNK07	Em
084	FUNK09	Em
085	FUNK11	Em
086	HIP 01	Em
087	HIP 03	Em
088	HIP 05	Em
089	HIP 07	Em
090	HIP 09	Em
091	HIP 11	Em
092	HIP 13	Em
093	HIP 15	Em
094	HIP 17	Em
095	HIP 19	Em
096	HIP 21	Em
097	HIP 23	Em
098	DANC01	Em
099	DANC03	Em
100	DANC05	Em
101	HOUS01	Em
102	HOUS03	Em
103	HOUS04	Em
104	TECH01	Em
105	TECH03	Em
106	TECH05	Em
107	TECH07	Em
108	TECH09	Em
109	DnB 01	Em
110	DnB 03	Em
111	DnB 05	Em
112	DnB 06	Em
113	TRIP01	Em
114	TRIP02	Em
115	TRIP04	Em
116	AMB 01	Em
117	AMB 02	Em
118	AMB 04	Em
119	BALD01	EM
120	BALD03	Em
121	BALD05T	Em
122	BALD07	Em
123	BALD09	Em
124	BALD11T	Em
125	BLUS01	Em
126	BLUS02	EM
127	BLUS04	EM
128	CNTR01	EM
129	CNTR02	Em
130	CNTR04	Em
131	JAZZ01	Em
132	JAZZ03	Em
133	JAZZ05	Em
134	JAZZ07P	Em
135	SHFL01	Em
136	SHFL03	Em
137	SHFL05	Em
138	SKA 01	Em
139	SKA 02	Em
140	SKA 04	Em
141	REGG01	Em
142	REGG02	Em
143	REGG03	Em
144	AFRO01	Em
145	AFRO03	Em
146	AFRO05	Em
147	AFRO07	Em
148	LATN01	Em
149	LATN03	Em
150	LATN05	Em
151	LATN07	Em
152	LATN09	Em
153	LATN11	Em
154	MidE01	Em
155	MidE03	Em
156	MidEs1VA	Em
157	Grv Drm1	Em
158	Grv Drm2	Em
159	Grv Drm3	Em
160	Grv Drm4	Em
161	GrvSnrFl	Em
162	INTRO01	Em
163	INTRO02	Em
164	INTRO03	Em
165	INTRO04	Em
166	INTRO05	Em
167	INTRO06	Em
168	INTRO07	Em
169	INTRO08	Em
170	INTRO09	Em
171	INTRO10	EM
172	INTRO11	Em
173	INTRO12	Em
174	INTRO13	Em
175	INTRO14	Em
176	INTRO15	Em
177	INTRO16	Em
178	INTRO17	EM
179	INTRO18	EM
180	COUNT	EM
181	ENDING01	Em
182	ENDING02	Em
183	ENDING03	Em
184	ENDING04	Em
185	ENDING05	Em
186	ENDING06	Em
187	ENDING07	Em
188	METRO4/4	Em
189	METRO3/4	Em
190	All Mute	Em
191 ~ 254	EMPTY	

* Lors de la création d'un nouveau projet, le set de base est utilisé dans les motifs rythmiques.
* Avec les réglages usine, le projet 999 contient le set de base et propose la batterie 08GENERL et le programme de basse 10PICKED.
* Sélectionnez la batterie, le programme de basse et le tempo voulus. (Avec les réglages usine, le projet 999 est protégé. Si vous souhaitez changer la batterie ou le programme de basse, vous devez d'abord couper la protection du projet. Voyez page 87).
* Pour utiliser ces motifs dans un autre projet, effectuez l'opération d'importation de motifs rythmiques (voyez p.72).

■ Set Rock

Numéro du motif	Nom du motif	Accord
000	ROCK01	Em
001	ROCK02	Em
002	ROCK03	Em
003	ROCK04	Em
004	ROCK05	Em
005	ROCK06	Em
006	ROCK07	Em
007	ROCK08	Em
008	ROCK09	Em
009	ROCK10	Em
010	ROCK11	Em
011	ROCK12	Em
012	ROCK13	Em
013	ROCK14	Em
014	ROCK15	Em
015	ROCK16	Em
016	ROCK17	Em
017	ROCK18	Em
018	ROCK19	Em
019	ROCK20	EM
020	ROCK21	Em
021	ROCK22	Em
022	ROCK23	Em
023	ROCK24	Em
024	ROCK25	Em
025	ROCK26	Em
026	ROCK27	Em
027	ROCK28T	Em
028	ROCKs1VA	Em
029	ROCKs1FA	Em
030	ROCKs1VB	Em
031	ROCKs1FB	Em
032	ROCKs2VA	Em
033	ROCKs2FA	Em
034	ROCKs2VB	Em
035	ROCKs2FB	Em
036	ROCKs3VA	Em
037	ROCKs3FA	Em
038	ROCKs3VB	Em
039	ROCKs3FB	Em
040	ROCKs4VA	Em
041	ROCKs4FA	EM
042	ROCKs4VB	EM
043	ROCKs4FB	EM
044	ROCKs4BR	Em
045	HRK 01	Em
046	HRK 02	Em
047	HRK 03	Em
048	HRK 04	Em
049	HRK 05	Em
050	HRK 06	Em
051	HRK 07	Em
052	HRK s1VA	Em
053	HRK s1FA	Em
054	HRK s1VB	Em
055	HRK s1FB	Em
056	HRK s2VA	Em

Numéro du motif	Nom du motif	Accord
057	HRK s2FA	Em
058	HRK s2VB	Em
059	HRK s2FB	Em
060	MTL 01	Em
061	MTL 02	Em
062	MTL 03	Em
063	MTL 04	Em
064	MTL s1VA	Em
065	MTL s1FA	Em
066	MTL s1VB	Em
067	MTL s1FB	Em
068	THRS01	Em
069	THRS02	Em
070	PUNK01	Em
071	PUNK02	Em
072	TP s1VA	Em
073	TP s1FA	Em
074	TP s1VB	Em
075	TP s1FB	Em
076	FUS 01	Em
077	FUS 02	Em
078	FUS 03	Em
079	FUS 04	Em
080	FUS 05	Em
081	FUS 06	Em
082	FUS 07	EM
083	FUS 08	Em
084	FUS s1VA	Em
085	FUS s1FA	Em
086	FUS s1VB	Em
087	FUS s1FB	Em
088	FUS s2VA	Em
089	FUS s2FA	Em
090	FUS s2VB	Em
091	FUS s2FB	Em
092	FUS s3VA	Em
093	FUS s3FA	Em
094	FUS s3VB	Em
095	FUS s3FB	Em
096	16FUS 03	Em
097	16FUS 04	Em
098	INDTs1VA	Em
099	INDTs1FA	Em
100	INDTs1VB	Em
101	INDTs1VC	Em
102	POP 01	Em
103	POP 02	EM
104	POP 03	Em
105	POP 04	Em
106	POP 05	EM
107	POP 06	Em
108	POP 07	Em
109	POP 08	Em
110	POP 09	EM
111	POP 10	EM
112	POP 11	Em
113	POP 12T	Em

Numéro du motif	Nom du motif	Accord
114	POP s1VA	Em
115	POP s1FA	Em
116	POP s1VB	Em
117	POP s1FB	EM
118	POP s2VA	EM
119	POP s2FA	EM
120	POP s2VB	EM
121	POP s2FB	EM
122	POP s3VA	Em
123	POP s3FA	Em
124	POP s3VB	Em
125	POP s3FB	Em
126	RnB 01	Em
127	RnB 02	Em
128	RnB 03	Em
129	RnB 04	Em
130	RnB 05	Em
131	RnB 06	Em
132	RnB 07	EM
133	RnB 08	EM
134	RnB 09	EM
135	RnB 10	EM
136	RnB s1VA	Em
137	RnB s1FA	Em
138	RnB s1VB	Em
139	RnB s1FB	Em
140	FUNK01	Em
141	FUNK02	Em
142	FUNK03	Em
143	FUNK04	Em
144	FUNK05	Em
145	FUNK06	Em
146	FUNK07	Em
147	FUNK08	EM
148	FUNK09	Em
149	FUNK10	Em
150	FUNK11	Em
151	FUNK12	Em
152	FUNKs1VA	Em
153	FUNKs1FA	Em
154	FUNKs1VB	Em
155	FUNKs1FB	EM
156	FUNKs2VA	Em
157	FUNKs2FA	Em
158	FUNKs2VB	Em
159	FUNKs2FB	Em
160	16Beat09	Em
161	16Beat10	Em
162	16Beat11	Em
163	16Beat12	Em
164	08Beat01	Em
165	08Beat02	Em
166	08Beat03	Em
167	08Beat04	Em
168	08Beat05	Em
169	08Beat06	Em
170	08Beat07	Em

Numéro du motif	Nom du motif	Accord
171	08Beat08	Em
172	08Beat09	Em
173	08Beat10	Em
174	08Beat11	Em
175	08Beat12	Em
176	16Beat01	Em
177	16Beat02	Em
178	16Beat03	Em
179	16Beat04	Em
180	16Beat05	EM
181	16Beat06	Em
182	16Beat07	Em
183	16Beat08	Em
184	16FUS 01	Em
185	16FUS 02	Em
186	04JAZZ01	Em
187	04JAZZ02	EM
188	04JAZZ03	EM
189	04JAZZ04	EM
190	BOSSA	Em
191	CNTRY	Em
192	68BLUS	Em
193	DANCE	Em
194	INTRO01	Em
195	INTRO02	Em
196	INTRO03	Em
197	INTRO04	Em
198	INTRO05	Em
199	INTRO06	Em
200	INTRO07	Em
201	INTRO08	Em
202	INTRO09	Em
203	INTRO10	Em
204	INTRO11	Em
205	INTRO12	Em
206	INTRO13	Em
207	INTRO14	Em
208	INTRO15	Em
209	INTRO16	Em
210	INTRO17	Em
211	INTRO18	Em
212	COUNT	Em
213	ENDING01	Em
214	ENDING02	Em
215	ENDING03	Em
216	ENDING04	Em
217	ENDING05	Em
218	ENDING06	Em
219	ENDING07	Em
220	METRO4/4	Em
221	METRO3/4	Em
222	All Mute	Em
223 ~ 254	EMPTY	

* Avec les réglages usine, le projet 996 contient le set Rock et propose la batterie 00LIVE1 et le programme de basse 00LIVEBS.

* Sélectionnez la batterie, le programme de basse et le tempo voulus. (Avec les réglages usine, le projet 996 est protégé. Si vous souhaitez changer la batterie ou le programme de basse, vous devez d'abord couper la protection du projet. Voyez page 87).

* Pour utiliser ces motifs dans un autre projet, effectuez l'opération d'importation de motifs rythmiques (voyez p.72).

■ Set HipHop/Techno

Numéro du motif	Nom du motif	Accord
000	HIP 01	Em
001	HIP 02	Em
002	HIP 03	Em
003	HIP 04	Em
004	HIP 05	Em
005	HIP 06	Em
006	HIP 07	Em
007	HIP 08	Em
008	HIP 09	Em
009	HIP 10	Em
010	HIP 11	Em
011	HIP 12	EM
012	HIP 13	Em
013	HIP 14	Em
014	HIP 15	Em
015	HIP 16	Em
016	HIP 17	Em
017	HIP 18	Em
018	HIP 19	Em
019	HIP 20	Em
020	HIP 21	Em
021	HIP 22	Em
022	HIP 23	Em
023	HIP s1VA	Em
024	HIP s1FA	Em
025	HIP s1VB	Em
026	HIP s1FB	Em
027	HIP s1VC	Em
028	HIP s1VD	Em
029	HIP s2VA	Em
030	HIP s2VB	Em
031	HIP s2FB	Em
032	HIP s2VC	Em
033	HIP s2VD	Em
034	HIP s3VA	Em
035	HIP s3VB	Em
036	Hip Funk	Em
037	DANC01	Em
038	DANC02	Em
039	DANC03	Em
040	DANC04	Em
041	DANC05	Em
042	DANC06	Em
043	DANCs1VA	Em
044	DANCs1FA	Em
045	DANCs1VB	Em
046	DANCs1FB	Em
047	DANCs2VA	Em
048	DANCs2FA	Em
049	DANCs2VB	Em
050	DANCs2FB	EM
051	HOUS01	Em

Numéro du motif	Nom du motif	Accord
052	HOUS02	Em
053	HOUS03	Em
054	HOUS04	Em
055	HOUSs1VA	Em
056	HOUSs1FA	Em
057	HOUSs1VB	Em
058	HOUSs1FB	Em
059	TECH01	Em
060	TECH02	Em
061	TECH03	Em
062	TECH04	Em
063	TECH05	Em
064	TECH06	Em
065	TECH07	Em
066	TECH08	Em
067	TECH09	Em
068	TECH10	Em
069	TECHs1VA	Em
070	TECHs1FA	Em
071	TECHs1VB	Em
072	TECHs1FB	Em
073	DnB 01	Em
074	DnB 02	Em
075	DnB 03	Em
076	DnB 04	Em
077	DnB 05	Em
078	DnB 06	Em
079	DnB s1VA	Em
080	DnB s1FA	Em
081	DnB s1VB	Em
082	DnB s1FB	Em
083	TRIP01	Em
084	TRIP02	Em
085	TRIP03	Em
086	TRIP04	Em
087	AMB 01	Em
088	AMB 02	Em
089	AMB 03	Em
090	AMB 04	Em
091	AMB s1VA	Em
092	AMB s1FA	Em
093	AMB s1VB	Em
094	AMB s1FB	Em
095	Grv Arp1	Em
096	Grv Arp2	Em
097	Grv Drm1	Em
098	Grv Drm2	Em
099	Grv Drm3	Em
100	Grv Drm4	Em
101	Grv Perc	Em
102	Grv Bas1	Em
103	Grv Bas2	Em

Numéro du motif	Nom du motif	Accord
104	Grv Bas3	Em
105	Grv Bas4	Em
106	Grv Pad	Em
107	GrvSnrFl	Em
108	08Beat01	Em
109	08Beat02	Em
110	08Beat03	Em
111	08Beat04	Em
112	08Beat05	Em
113	08Beat06	Em
114	08Beat07	Em
115	08Beat08	Em
116	08Beat09	Em
117	08Beat10	Em
118	08Beat11	Em
119	08Beat12	Em
120	16Beat01	Em
121	16Beat02	Em
122	16Beat03	Em
123	16Beat04	EM
124	16Beat05	Em
125	16Beat06	Em
126	16Beat07	Em
127	16Beat08	Em
128	16FUS 01	Em
129	16FUS 02	Em
130	04JAZZ01	EM
131	04JAZZ02	EM
132	04JAZZ03	EM
133	04JAZZ04	Em
134	BOSSA	Em
135	CNTRY	Em
136	68BLUS	Em
137	DANCE	Em
138	INTRO01	Em
139	INTRO02	Em
140	INTRO03	Em
141	INTRO04	Em
142	INTRO05	Em
143	INTRO06	Em
144	INTRO07	Em
145	INTRO08	Em
146	INTRO09	Em
147	INTRO10	Em
148	INTRO11	Em
149	INTRO12	Em
150	INTRO13	Em
151	INTRO14	Em
152	INTRO15	Em
153	INTRO16	Em
154	INTRO17	Em
155	INTRO18	Em

Numéro du motif	Nom du motif	Accord
156	COUNT	Em
157	ENDING01	Em
158	ENDING02	Em
159	ENDING03	Em
160	ENDING04	Em
161	ENDING05	Em
162	ENDING06	Em
163	ENDING07	Em
164	METRO4/4	Em
165	METRO3/4	Em
166	All Mute	Em
167 ~ 254	EMPTY	

* Avec les réglages usine, le projet 997 contient le set HipHop/Techno et propose la batterie 20HIPHP1 et le programme de basse 07SYNTH.
* Sélectionnez la batterie, le programme de basse et le tempo voulus. (Avec les réglages usine, le projet 997 est protégé. Si vous souhaitez changer la batterie ou le programme de basse, vous devez d'abord couper la protection du projet. Voyez page 87).
* Pour utiliser ces motifs dans un autre projet, effectuez l'opération d'importation de motifs rythmiques (voyez p.72).

■ Set Jazz/Latin

Numéro du motif	Nom du motif	Accord
000	BALD01	EM
001	BALD02	Em
002	BALD03	EM
003	BALD04	EM
004	BALD05T	EM
005	BALD06	Em
006	BALD07	Em
007	BALD08	Em
008	BALD09	EM
009	BALD10	Em
010	BALD11T	Em
011	BALDs1VA	Em
012	BALDs1FA	Em
013	BALDs1VB	Em
014	BALDs1FB	Em
015	BLUS01	Em
016	BLUS02	EM
017	BLUS03	Em
018	BLUS04	Em
019	BLUS05	EM
020	BLUS06	EM
021	BLUSs1VA	EM
022	BLUSs1FA	EM
023	BLUSs1VB	EM
024	BLUSs1FB	EM
025	CNTR01	Em
026	CNTR02	Em
027	CNTR03	Em
028	CNTR04	Em
029	CNTRs1VA	Em
030	CNTRs1FA	Em
031	CNTRs1VB	Em
032	CNTRs1FB	EM
033	JAZZ01	EM
034	JAZZ02	Em
035	JAZZ03	Em
036	JAZZ04	Em
037	JAZZ05	Em
038	JAZZ06	Em
039	JAZZ07P	Em
040	JAZZs1VA	EM
041	JAZZs1FA	Em
042	JAZZs1VB	Em
043	JAZZs1FB	Em
044	SHFL01	Em
045	SHFL02	Em
046	SHFL03	Em
047	SHFL04	Em
048	SHFL05	Em
049	SHFLs1VA	Em
050	SHFLs1Va	Em
051	SHFLs1FA	Em
052	SHFLs1VB	Em
053	SHFLs1FB	EM
054	SKA 01	Em
055	SKA 02	Em
056	SKA 03	Em
057	SKA 04	Em
058	REGG01	Em
059	REGG02	Em
060	REGG03	Em
061	REGG04	Em
062	REGGs1VA	Em
063	REGGs1FA	Em
064	REGGs1VB	Em
065	REGGs1FB	Em
066	AFRO01	Em
067	AFRO02	Em
068	AFRO03	Em
069	AFRO04	Em
070	AFRO05	Em
071	AFRO06	Em
072	AFRO07	Em
073	AFRO08	Em
074	AFROs1VA	Em
075	AFROs1FA	Em
076	AFROs1VB	Em
077	AFROs1FB	Em
078	LATN01	Em
079	LATN02	EM
080	LATN03	Em
081	LATN04	Em
082	LATN05	Em
083	LATN06	Em
084	LATN07	Em
085	LATN08	EM
086	LATN09	Em
087	LATN10	Em
088	LATN11	Em
089	LATN12	Em
090	LATNs1VA	Em
091	LATNs1FA	Em
092	LATNs1VB	Em
093	LATNs1FB	Em
094	LATNs2VA	Em
095	LATNs2FA	Em
096	LATNs2VB	Em
097	LATNs2FB	Em
098	MidE01	Em
099	MidE02	Em
100	MidE03	Em
101	MidE04T	Em
102	MidEs1VA	Em
103	MidEs1FA	Em
104	MidEs1VB	Em
105	MidEs1FB	Em
106	BOSSA 01	Em
107	SAMBA 01	Em
108	SAMBA 02	Em
109	08Beat01	Em
110	08Beat02	Em
111	08Beat03	Em
112	08Beat04	Em
113	08Beat05	Em
114	08Beat06	Em
115	08Beat07	Em
116	08Beat08	Em
117	08Beat09	Em
118	08Beat10	Em
119	08Beat11	Em
120	08Beat12	Em
121	16Beat01	Em
122	16Beat02	Em
123	16Beat03	Em
124	16Beat04	EM
125	16Beat05	Em
126	16Beat06	Em
127	16Beat07	Em
128	16Beat08	Em
129	16FUS 01	Em
130	16FUS 02	Em
131	04JAZZ01	EM
132	04JAZZ02	EM
133	04JAZZ03	EM
134	04JAZZ04	Em
135	BOSSA	Em
136	CNTRY	Em
137	68BLUS	Em
138	DANCE	Em
139	INTRO01	Em
140	INTRO02	Em
141	INTRO03	Em
142	INTRO04	Em
143	INTRO05	Em
144	INTRO06	Em
145	INTRO07	Em
146	INTRO08	Em
147	INTRO09	Em
148	INTRO10	Em
149	INTRO11	Em
150	INTRO12	Em
151	INTRO13	Em
152	INTRO14	Em
153	INTRO15	Em
154	INTRO16	Em
155	INTRO17	Em
156	INTRO18	Em
157	COUNT	Em
158	ENDING01	Em
159	ENDING02	Em
160	ENDING03	Em
161	ENDING04	Em
162	ENDING05	Em
163	ENDING06	Em
164	ENDING07	Em
165	METRO4/4	Em
166	METRO3/4	Em
167	All Mute	Em
168 ~ 254	EMPTY	

* Avec les réglages usine, le projet 998 contient le set Jazz/Latin et propose la batterie 12JAZZ et le programme de basse 05ACOUBS.
* Sélectionnez la batterie, le programme de basse et le tempo voulus. (Avec les réglages usine, le projet 998 est protégé. Si vous souhaitez changer la batterie ou le programme de basse, vous devez d'abord couper la protection du projet. Voyez page 87).
* Pour utiliser ces motifs dans un autre projet, effectuez l'opération d'importation de motifs rythmiques (voyez p.72).

Liste de batteries / programmes de basse

■ Liste de batteries

	No.	Ecran	Nom de la batterie
LIVE ROCK	0	00LIVE1	LiveRock1
	1	01LIVE2	LiveRock2
STUDIO DRUMS	2	02STDIO1	Studio Drums1
	3	03STDIO2	Studio Drums2
STANDARD KIT	4	04STNDR1	Standard KIT1
	5	05STNDR2	Standard KIT2
VARIATION	6	06ELE_DR	Electric Drums
	7	07ENHPWR	Enhanced Power
GENERAL DRUMS	8	08GENERL	General Kit
	9	09DRUM9	Drum#9
FUNK TRAP	10	10FUNK1	FunkTrap1
	11	11FUNK2	FunkTrap2
JAZZ DRUMS	12	12JAZZ	Jazz Kit
	13	13BRUSH	Brush Kit
EPIC ROCK	14	14EPIC1	Epic Rock1
	15	15EPIC2	Epic Rock2
BALLAD SET	16	16BALAD1	Ballad Set1
	17	17BALAD2	Ballad Set2
DANCE KIT	18	18DANCE1	Dance Kit1
	19	19DANCE2	Dance Kit2
RAP/HIPHOP	20	20HIPHP1	Rap/Hiphop1
	21	21HIPHP2	Rap/Hiphop2
TECHNO BEAT	22	22TECH1	Techno Beat1
	23	23TECH2	Techno Beat2
LO-FI KIT	24	24LO_FI	Lo-Fi Kit
	25	25DIST	Distortion
PERCUSSION	26	26GNPERC	General Percussion
	27	27DRSKIN	Drum Skins
ENSEMBLE PARTS	28	28CLKSTK	Click and Sticks
	29	29LOPERC	Lo Percussion
	30	30HIPERC	Hi Percussion

■ Liste de programmes de basse

No.	Ecran	Nom du programme
0	00LIVEBS	Live Bass
1	01STUDIO	Studio Bass
2	02EPICBS	Epic Bass
3	03FUNKBS	Funk Bass
4	04BALLAD	Ballad Bass
5	05ACOUBS	Acoustic Bass
6	06ROCKBS	Rock Bass
7	07SYNTH	Synth Bass
8	08TECHNO	Techno Bass
9	09NOFRET	No Frets
10	10PICKED	Picked Jazz
11	11JAZZBS	Jazz Bass
12	12DRIVE	Drive Bass
13	13FUZZ	Fuzz Bass
14	14SAW	Saw Wave
15	15SQUARE	Square Wave

Tableau de correspondance pad-instrument/no. de note

■ Tableau de correspondance entre le nom d'instrument de pad de batterie et le no. de note MIDI

Commun à toutes les batteries (sauf les batteries 12, 13, 26, 27, 28, 29, 30)

No. du PAD	NOM DU PAD	BANQUE1		BANQUE 2		BANQUE 3	
		Nom d'instrument	No. de NOTE	Nom d'instrument	No. de NOTE	Nom d'instrument	No. de NOTE
PAD1	KICK	Kick	36	CowBell	56	Agogo	67
PAD2	SNARE	Snare	38	Mute High Conga	62	Tambourine	54
PAD3	CLOSED HAT	Closed HiHat	42	Open High Conga	63	Hand Claps	39
PAD4	OPEN HAT	Open HiHat	46	Low Conga	64	Short Guiro	73
PAD5	TOM 1	TOM 1	50	Stick	37	High Timbales	65
PAD6	TOM 2	TOM 2	47	High Bongo	60	Low Timbales	66
PAD7	TOM 3	TOM 3	43	Low Bongo	61	Shaker	70
PAD8	CYMBAL	Crash Cymbal	49	Ride Cymbal	51	Cup	53

KIT:12JAZZ

No. du PAD	NOM DU PAD	BANQUE1		BANQUE 2		BANQUE 3	
		Nom d'instrument	No. de NOTE	Nom d'instrument	No. de NOTE	Nom d'instrument	No. de NOTE
PAD1	KICK	Kick	36	Ride Cymbal 2	56	Agogo	67
PAD2	SNARE	Snare	38	Mute High Conga	62	Tambourine	54
PAD3	CLOSED HAT	Closed HiHat	42	Open High Conga	63	Pedal HiHat	39
PAD4	OPEN HAT	Open HiHat	46	Low Conga	64	Short Guiro	73
PAD5	TOM 1	TOM 1	50	Stick	37	High Timbales	65
PAD6	TOM 2	TOM 2	47	High Bongo	60	Low Timbales	66
PAD7	TOM 3	TOM 3	43	Low Bongo	61	Shaker	70
PAD8	CYMBAL	Crash Cymbal	49	Ride Cymbal 1	51	Cup	53

KIT:13BRUSH

No. du PAD	NOM DU PAD	BANQUE1		BANQUE 2		BANQUE 3	
		Nom d'instrument	No. de NOTE	Nom d'instrument	No. de NOTE	Nom d'instrument	No. de NOTE
PAD1	KICK	Kick 1	36	Snare 2	56	Agogo	67
PAD2	SNARE	Snare 1	38	Mute High Conga	62	Tambourine	54
PAD3	CLOSED HAT	Closed HiHat	42	Open High Conga	63	Pedal HiHat	39
PAD4	OPEN HAT	Open HiHat	46	Low Conga	64	Short Guiro	73
PAD5	TOM 1	TOM 1	50	Stick	37	High Timbales	65
PAD6	TOM 2	TOM 2	47	High Bongo	60	Low Timbales	66
PAD7	TOM 3	Kick 2	43	Low Bongo	61	Shaker	70
PAD8	CYMBAL	Crash Cymbal	49	Ride Cymbal	51	Cup	53

KIT:26GNPERC

No. du PAD	NOM DU PAD	BANQUE1		BANQUE 2		BANQUE 3	
		Nom d'instrument	No. de NOTE	Nom d'instrument	No. de NOTE	Nom d'instrument	No. de NOTE
PAD1	KICK	Metronome Click	36	Short Guiro 1	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Metroneme Bell	38	Long Guiro 1	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Scratch 1	42	Agogo 1	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Scratch 2	46	Agogo 2	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	HighQ	50	Claves 1	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Square Click	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Short Stick	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Vibraslap	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

KIT:27DRSKIN

No. du PAD	NOM DU PAD	BANQUE1		BANQUE 2		BANQUE 3	
		Nom d'instrument	No. de NOTE	Nom d'instrument	No. de NOTE	Nom d'instrument	No. de NOTE
PAD1	KICK	Live Conga 1	36	Hand Tom	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Live Conga 2	38	Doumbek 1	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Timbales 1	42	Doumbek 2	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Timbales 2	46	Doumbek 3	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Bongo Reverb 1	50	Latin Sell 1	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Bongo Reverb 2	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Tumba 1	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Tumba 2	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

KIT:28CLKSTK

No. du PAD	NOM DU PAD	BANQUE1		BANQUE 2		BANQUE 3	
		Nom d'instrument	No. de NOTE	Nom d'instrument	No. de NOTE	Nom d'instrument	No. de NOTE
PAD1	KICK	Stick Reverb	36	Latin Sell	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Studio Click	38	Castanet 1	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Cross Stick	42	Castanet 2	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Short Guiro	46	Castanet 3	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Claves	50	Brush Slap	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Wood Click 1	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Wood Click 2	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Wood Click 3	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

KIT:29LOPERC

No. du PAD	NOM DU PAD	BANQUE1		BANQUE 2		BANQUE 3	
		Nom d'instrument	No. de NOTE	Nom d'instrument	No. de NOTE	Nom d'instrument	No. de NOTE
PAD1	KICK	Doumbek 1	36	Loose Conga 1	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Doumbek 2	38	Loose Conga 2	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Doumbek 3	42	Tabla 1	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Timbales	46	Tabla 2	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Tumba 1	50	Latin Sell	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Tumba 2	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Tumba 3	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Hand Tom	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

KIT:30HIPERC

No. du PAD	NOM DU PAD	BANQUE1		BANQUE 2		BANQUE 3	
		Nom d'instrument	No. de NOTE	Nom d'instrument	No. de NOTE	Nom d'instrument	No. de NOTE
PAD1	KICK	Tambourine 1	36	Long Guiro 1	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Tambourine 2	38	Long Guiro 2	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Tambourine 3	42	Agogo 1	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Claves	46	Agogo 2	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Shaker 1	50	Short Guiro	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Shaker 2	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Shaker 3	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Vibraslap	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

* Dans le cas du MRS-1044, chaque batterie est indépendante. Cela signifie que les instruments ayant des noms identiques peuvent avoir un son différent.

■ Tableau de correspondance pad de basse et no. de note

Pour E min

No. du PAD	NOM DU PAD	min-1	min-2	min-3
		No. de NOTE	No. de NOTE	No. de NOTE
PAD1	KICK	28	40	52
PAD2	SNARE	30	42	54
PAD3	CLOSED HAT	31	43	55
PAD4	OPEN HAT	33	45	57
PAD5	TOM 1	35	47	59
PAD6	TOM 2	36	48	60
PAD7	TOM 3	38	50	62
PAD8	CYMBAL	40	52	64

Pour E Maj

No. du PAD	NOM DU PAD	Maj-1	Maj-2	Maj-3
		No. de NOTE	No. de NOTE	No. de NOTE
PAD1	KICK	28	40	52
PAD2	SNARE	30	42	54
PAD3	CLOSED HAT	32	44	56
PAD4	OPEN HAT	33	45	57
PAD5	TOM 1	35	47	59
PAD6	TOM 2	37	49	61
PAD7	TOM 3	39	51	36
PAD8	CYMBAL	40	52	64

* Si la touche est réglée sur une autre note que E, le No. de NOTE change aussi.
* La basse peut être jouée sur la plage de numéros de notes suivante: 12~74.
* Les numéros de notes 12~74 (B74 peuvent être reçus via MIDI IN quel que soit le réglage de banque de pad.

Implémentation MIDI

```
MRS-1044  MIDI IMPLEMENTATION

1. Recognized Messages

   Status  1st    2nd         Description
   ---------------------------------------------------------------------------
   8nH     kk     vv          Note Off  kk: note number
                                        vv: velocity will be ignored

   9nH     kk     00H         Note Off  kk: note number

   9nH     kk     vv          Note On   kk: note number
                                        vv: velocity

   BnH     07H    vv          Channel Volume     vv: volume value
   BnH     78H    xx          All Sounds Off
   BnH     7BH    xx          All Notes Off

2. Transmitted Messages

   Status  1st    2nd         Description
   ---------------------------------------------------------------------------
   8nH     kk     40H         Note Off  kk: note number

   9nH     kk     vv          Note On   kk: note number
                                        vv: velocity

   BnH     07H    vv          Channel Volume     vv: volume value
   BnH     7BH    00H         All Notes Off

   F2H     sl     sh          Song Position Pointer  shsl: song position

   F8H                        Timing Clock
   FAH                        Start
   FBH                        Continue
   FCH                        Stop
```

Appendices

Tableau d'implémentation MIDI

[HardDisk Recorder]   Date : 20.August,2001
Model MRS-1044   MIDI Implementation Chart   Version :1.01

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x ******************	3 x	
Note Number	True voice	12-74 ******************	12-74	
Velocity	Note ON Note OFF	o x	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change		7	7 120	Volume All Sounds Off
Prog Change	True #	x ******************	x	
System Exclusive		x	x	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	o x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	o o	x x	
Aux Mes-sages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x o x x	x o x x	
Notes				

Mode 1 : OMNI ON, POLY   Mode 2 : OMNI ON, MONO   o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY   Mode 4 : OMNI OFF, MONO   x : No

Index

Appendices

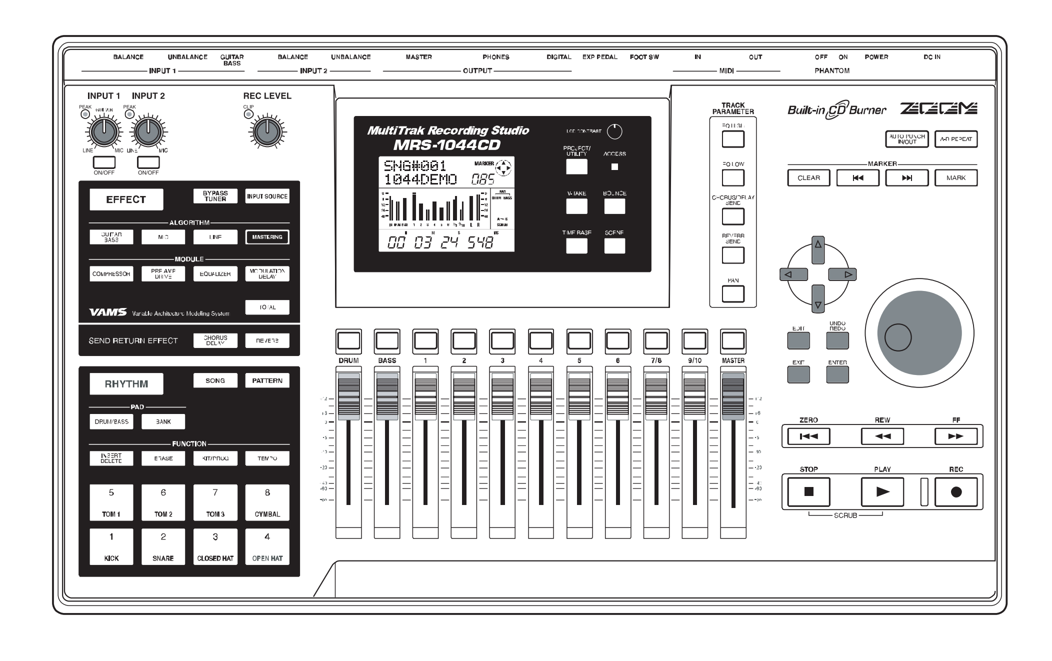


ZOOM CORPORATION
NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan
PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115
Web Site: http://www.zoom.co.jp

Printed in Japan MRS-1044 - 5003-1



MRS-1044CD /
MRS-1044 version 2.0
Manuel complémentaire



Sommaire

Introduction

Cette documentation sert à la fois de " Manuel complémentaire du MRS-1044CD " pour les utilisateurs qui ont acquis un modèle MRS-1044CD et de " Manuel complémentaire pour MRS-1044 version 2.0 " pour les utilisateurs qui ont fait passer leur MRS-1044 de la version 1.0 à la version 2.0.

Information pour les utilisateurs du MRS-1044CD

Merci d'avoir choisi le ***Studio d'enregistrement multipiste MRS-1044CD ZOOM*** (ci-après appelé ***MRS-1044CD***). Tout en conservant les fonctions du MRS-1044, le MRS-1044CD intègre un lecteur enregistreur de CD-R/RW pour encore plus de polyvalence.

Le MRS-1044CD est livré avec les deux manuels suivants.

Mode d'emploi du MRS-1044

Explique toutes les possibilités et fonctions communes au MRS-1044 et au MRS-1044CD. Nous vous recommandons de lire la totalité du manuel pour vous familiariser avec les principes et concepts de l'enregistrement multipiste.

Manuel complémentaire MRS-1044CD/ MRS-1044 version 2.0 (ce document)

Explique les éléments du MRS-1044CD et décrit les fonctions ajoutées à la version 2.0 de la série MRS-1044.

La version 2.0 est installée par défaut dans le MRS-1044CD. Par conséquent, vous devrez vous référer à la fois au mode d'emploi du MRS-1044 et à ce document pour obtenir toutes les informations quant au fonctionnement de l'appareil.

NOTE

- Pour connecter un lecteur externe de ZIP, disque MO ou autre appareil SCSI mentionné dans ce manuel, la carte d'interface SCSI optionnelle SIB-01 est nécessaire.
- La SIB-01 peut être fournie avec un CD-ROM pour mettre à jour le système en version 1.2, mais si votre système est déjà en version 2.0, il n'est pas nécessaire d'effectuer ce changement.

Information pour les utilisateurs ayant mis à jour leur MRS-1044 de la version 1.x à la version 2.0

La section débutant en page 6 de ce manuel explique les fonctions et procédures supplémentaires propres à la version 2.0.

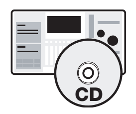
NOTE

- Pour connecter un lecteur externe de ZIP, disque MO ou autre appareil SCSI mentionné dans ce manuel, la carte d'interface SCSI optionnelle SIB-01 est nécessaire.
- La SIB-01 peut être fournie avec un CD-ROM pour mettre à jour le système en version 1.2, mais si votre système est déjà en version 2.0, il n'est pas nécessaire d'effectuer ce changement.

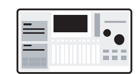
Conventions employées dans ce manuel

Les explications de ce manuel qui s'appliquent à la fois au modèle MRS-1044CD et au modèle MRS-1044 utilisent l'expression " série MRS-1044 ".

Les explications qui ne s'appliquent qu'au modèle MRS-1044CD sont identifiées par l'icône suivante.

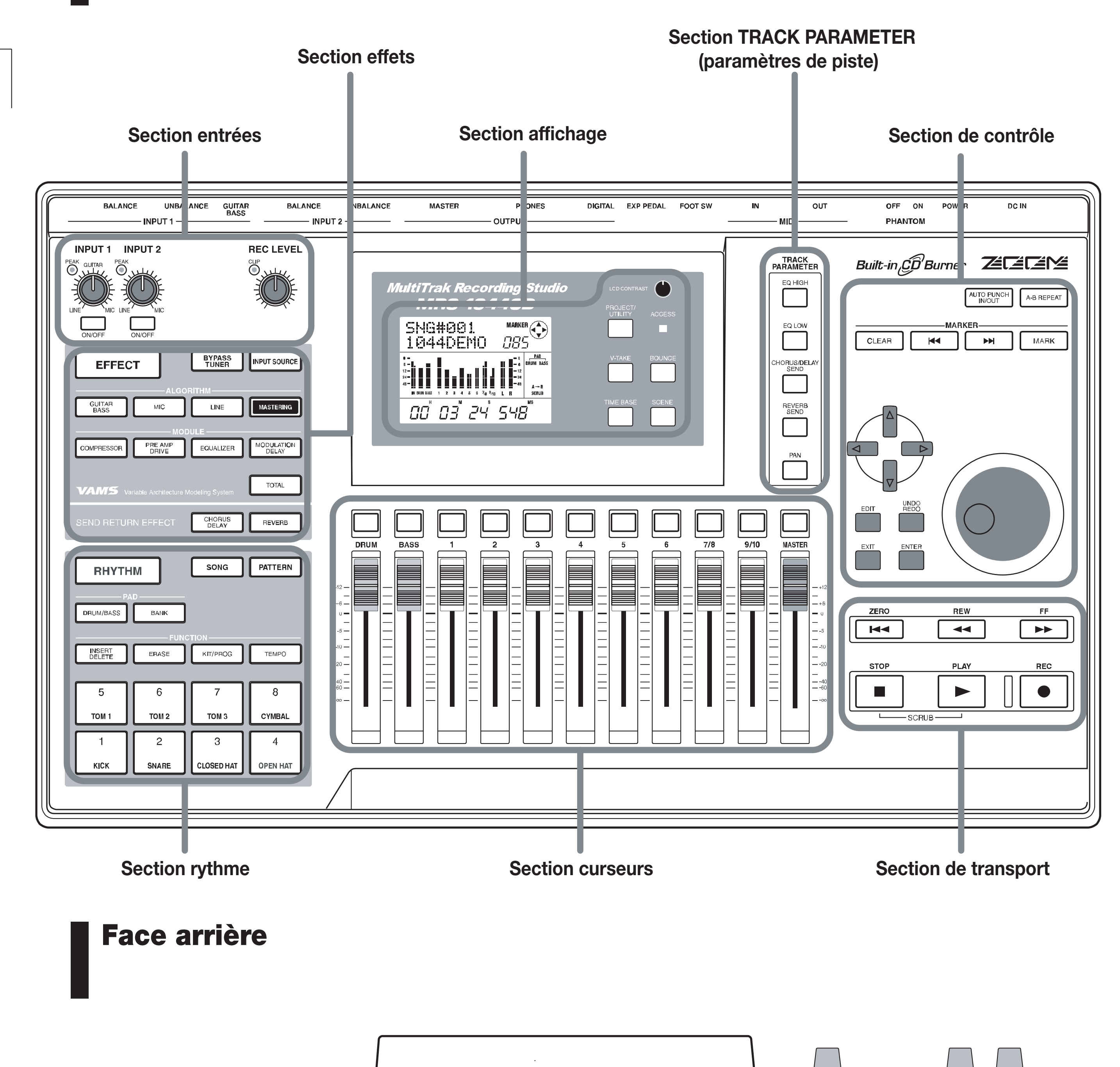


Les explications qui ne s'appliquent qu'au modèle MRS-1044 sont identifiées par l'icône suivante.



Parties et fonctions

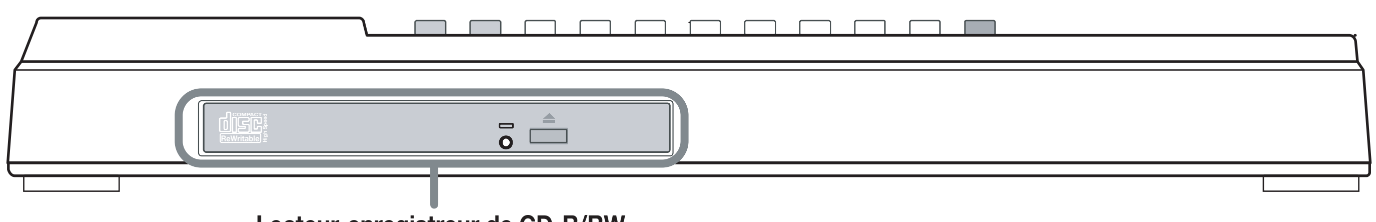
Face supérieure



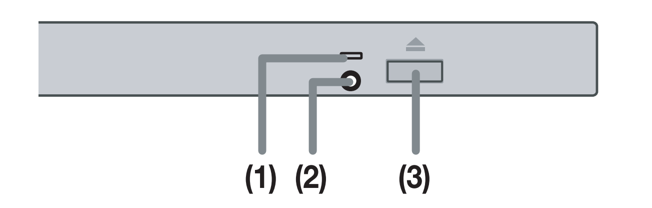
Face arrière

Pour des informations sur les diverses sections et fonctions, veuillez vous référer au mode d'emploi pages 8 - 13.

Face antérieure



Lecteur/enregistreur de CD-R/RW



(1) Indicateur d'accès au disque

S'allume lorsque les données sont lues.

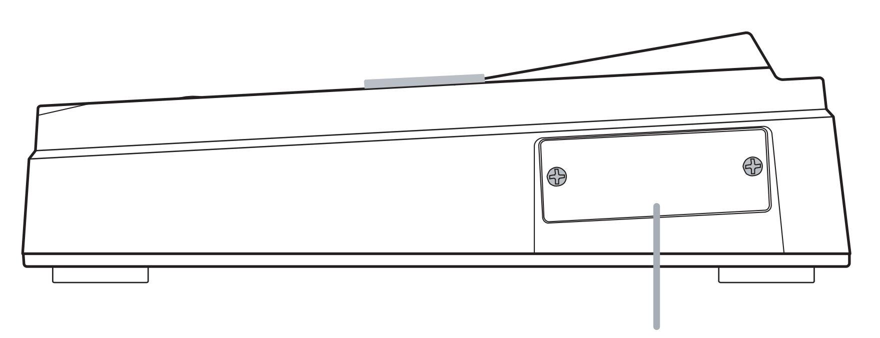
(2) Orifice d'éjection

Si le tiroir du lecteur enregistreur de CD-R/RW ne sort pas, insérez un objet pointu - trombone ou pointe rigide - dans cet orifice pour forcer l'éjection du disque.

(3) Bouton d'éjection

Presser ce bouton ouvre le tiroir du lecteur enregistreur de CD-R/RW.

Face latérale



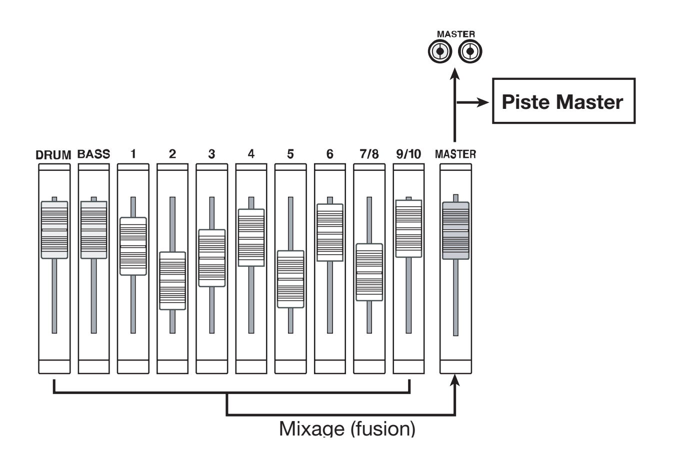
Cet emplacement est prévu pour l'installation d'une carte optionnelle SCSI ou USB.

Fonctions de la série MRS-1044 ver. 2.0

La version 2.0 de la série MRS-1044 apporte les fonctions suivantes :

● Piste Master supplémentaire

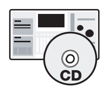
En plus des pistes normales d'enregistrement/lecture 1-10, vous disposez d'une piste Master stéréo. Le signal enregistré sur cette piste double est le même que celui fourni en prise sortie [OUTPUT].
Par exemple, vous pouvez utiliser les pistes 1-10 et la section rythmique (kit de batterie + programme de basse) comme sources pour un mixage sur la piste Master qui sert de piste de mixage dédiée.



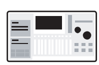
La piste Master comprend aussi 10 pistes virtuelles pour créer de multiples versions de votre mixage final. Ensuite, vous pourrez comparer les versions et choisir la meilleure.

● Création d'un CD audio

A l'aide du lecteur enregistreur de CD-R/RW, vous pouvez graver la piste Master d'un ou plusieurs Projets sur disque CD-R/RW pour créer un CD audio. Les données audio de 99 morceaux peuvent être stockées sur un seul disque CD-R/RW, s'il y a suffisamment d'espace sur le disque.
Un CD audio ainsi créé peut être reproduit sur un lecteur de CD ordinaire une fois la procédure de finalisation accomplie (CD-R uniquement).



Comme le modèle MRS-1044CD intègre un lecteur enregistreur de CD-R/RW, un CD audio peut être créé sans équipement externe.



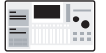
Pour créer un CD audio avec le modèle MRS-1044, la carte d'interface SCSI optionnelle SIB-01 et un enregistreur externe de CD-R/RW sont nécessaires.

● Sauvegarde/restauration de Projet

Vous pouvez copier tout ou partie des Projets du disque dur du MRS-1044 vers un support tel qu'un disque CD-R/RW, ZIP, MO ou vers un autre disque dur en vue de sauvegarde. Les données mémorisées peuvent être relues (restaurées) par la série MRS-1044 à tout moment.
Si vous utilisez des disques CD-R/RW ou autres supports amovibles tel que MO ou ZIP, des Projets de grande taille peuvent être fractionnés pour être contenus sur plusieurs volumes en vue de sauvegarde et restauration.



Avec le modèle MRS-1044CD, la connexion d'un lecteur externe de ZIP, MO ou d'un disque dur nécessite la carte d'interface SCSI optionnelle SIB-01, mais la sauvegarde/restauration par disque CD-R/RW peut s'accomplir avec le lecteur enregistreur intégré.



Avec le modèle MRS-1044, la connexion d'un lecteur ZIP, MO, d'un disque dur ou d'un lecteur enregistreur CD-R/RW nécessite la carte d'interface SCSI optionnelle SIB-01.

● Affinage (réduction) des prises virtuelles

Une nouvelle option est ajoutée au menu d'édition de piste, permettant le réglage fin des positions de début et de fin d'une prise virtuelle. Par exemple, lorsque vous créez un CD audio, des passages muets au début ou à la fin de la prise virtuelle peuvent être coupés.

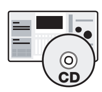
Connexion d'unités SCSI externes

Des unités SCSI externes peuvent être connectées à la série MRS-1044 version 2.0 lorsque la carte d'interface SCSI optionnelle SIB-01 est installée.

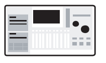
Unités compatibles

Les caractéristiques des unités SCSI qui peuvent être connectées à la série MRS-1044 sont les suivantes :

- **Type**



Disque MO (magnéto-optique 128 Mo, 230 Mo, 540 Mo), disque ZIP (100 Mo, 250 Mo), disque dur (2.1 - 80 Go)



Graveur de CD-R/RW, disque MO (magnéto-optique 128 Mo, 230 Mo, 540 Mo), disque ZIP (100 Mo, 250 Mo), disque dur (2.1 - 80 Go)

- **Interface**

SCSI-2

- **Modèles testés**

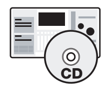
Graveur de CD-R/RW : PLEXTOR PX-W1210TSE
Pour une liste des autres modèles, veuillez consulter le site web de ZOOM (http://www.zoom.co.jp).

- **Fonctions disponibles**

	Création audio CD	Sauveg./ Restaur.	Sauvegarde/restauration sur plusieurs volumes
Graveur CD-R/RW	Oui	Oui	Oui
Lecteur MO	Non	Oui	Oui
Lecteur ZIP	Non	Oui	Oui
Disque dur	Non	Oui	Non

NOTE

- " Testé " signifie qu'un fonctionnement normal a été obtenu avec une unité de production acquise par ZOOM. Il est impossible de garantir que toutes les fonctions seront opérationnelles avec ces modèles spécifiques.
- ZOOM Corporation n'accepte aucune responsabilité d'aucune sorte pour tout type de dommage résultant de l'utilisation des unités SCSI ci-dessus, qu'il soit direct ou indirect via toute tierce partie.



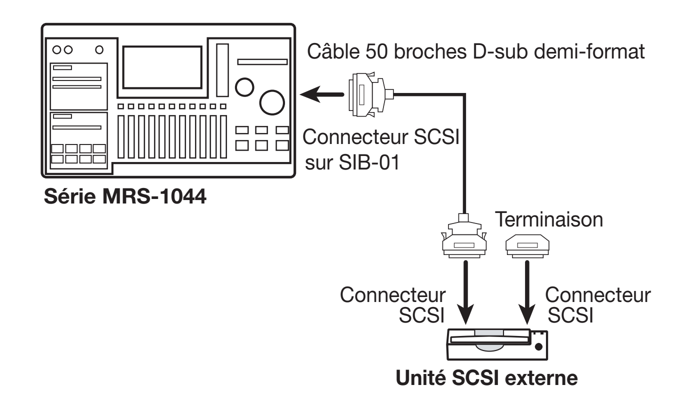
Quand la SIB-01 est installée dans le MRS-1044CD et qu'un graveur de CD-R/RW est connecté, il n'est pas possible d'utiliser simultanément cette unité et le graveur de CD-R/RW intégré.

Connexion d'unités SCSI

Pour connecter la série MRS-1044 (avec la SIB-01 installée) à une unité SCSI, procédez comme suit.

1. Assurez-vous que l'appareil de série MRS-1044 et l'unité SCSI externe sont éteints. Puis, à l'aide d'un câble SCSI, reliez le connecteur SCSI de la SIB-01 au connecteur SCSI de l'unité SCSI.

Le câble SCSI devra être de type à haute impédance et aussi court que possible. Un câble de qualité inférieure peut entraîner des mauvais fonctionnements et des dommages.



2. Montez une terminaison sur l'unité SCSI externe

La " terminaison " est une résistance spéciale qui doit être présente sur le dernier appareil d'une chaîne SCSI. Certains appareils ont une terminaison intégrée. Dans de tels cas, réglez le commutateur de cette terminaison sur ON.

3. Réglez le numéro d'identification SCSI de l'unité externe sur n'importe quel numéro de 0 à 6.

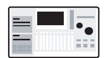
Le numéro d'identification SCSI est un numéro de 0 à 7 qui sert à identifier un appareil dans une chaîne SCSI. Comme l'identification SCSI de la série MRS-1044 (SIB-01) est fixée sur 7, la plage de réglage pour une unité SCSI connectée au MRS-1044 est 0 - 6.

4. Mettez sous tension vos appareils en commençant par l'unité SCSI externe, puis les séries MRS-1044.

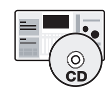
5. Eteignez en sens inverse en commençant par la série MRS-1044, puis l'unité SCSI externe.



- Quand une unité SCSI est connectée, assurez-vous qu'elle est sous tension quand vous utilisez la série MRS-1044. Autrement, le fonctionnement de la série MRS-1044 peut devenir instable.



Un maximum de deux unités SCSI peut être connecté au MRS-1044 (un graveur de CD-R/RW et une autre unité SCSI). Attention aux conflits d'identification SCSI. Pour une stabilité optimale, il est recommandé de n'utiliser qu'une seule unité SCSI à la fois.



Au maximum une unité SCSI peut être connectée au MRS-1044CD en plus du graveur de CD-R/RW intégré.

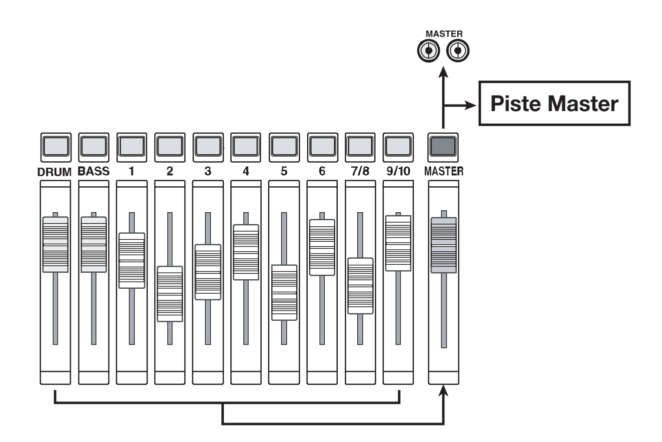
Utilisation de la piste Master

Cette section explique comment utiliser la piste Master qui a été ajoutée en version 2.0.

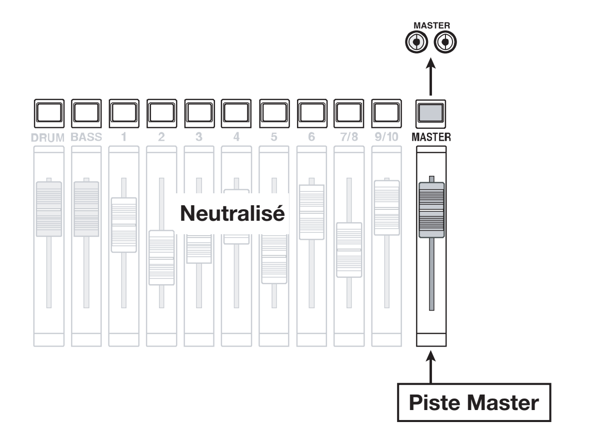
Qu'est-ce que la piste Master ?

La piste Master est une piste stéréo indépendante des pistes normales 1-10. Elle est conçue pour être employée comme une piste de mixage lors du mixage stéréo final, et peut également servir à créer un CD audio.

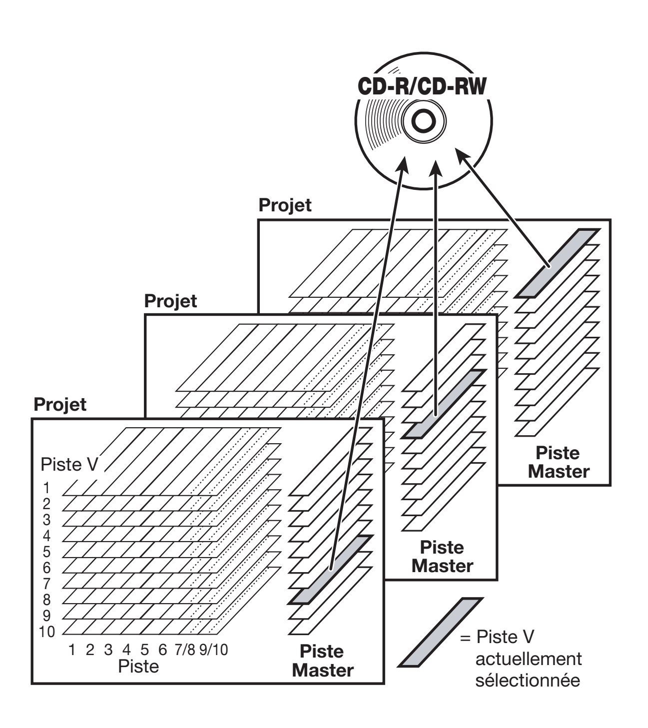
Quand la piste Master est en mode d'enregistrement, elle enregistre le signal après le curseur MASTER (le même signal que celui fourni aux prises de sortie [OUTPUT]). Par exemple, vous pouvez mixer les pistes 1-10 et la section rythme (kit de batterie + programme de basse) et fusionner le résultat sur la piste Master.



Quand la piste Master est reproduite, le signal est inséré juste avant le curseur MASTER (à cet instant, les voies DRUM, BASS 1-6, 7/8 et 9/10 sont neutralisées). Le curseur MASTER peut servir à ajuster le volume et le signal peut être écouté par les prises de sortie [OUTPUT].



Dans la série MRS-1044, il y a une piste Master par Projet. Comme les pistes ordinaires, elle comprend 10 pistes virtuelles (pistes V) pour créer de multiples versions avec des balances de mixage différentes, et sélectionner ultérieurement la meilleure piste virtuelle. Une piste Master enregistrée de cette façon peut servir de source pour créer un CD audio (la piste V sélectionnée dans la piste Master d'un Projet peut être écrite sur CD-R/CD-RW).



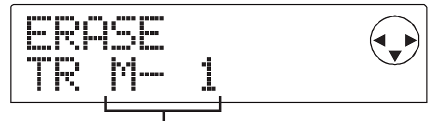
Fonctionnement de base de la piste Master

Pour alterner entre enregistrement et lecture de la piste Master, la touche de statut MASTER de la section des curseurs est utilisée. Chaque pression de cette touche passe en revue les modes suivants.

Statut de la touche MASTER	MASTER Eteinte	MASTER Rouge	MASTER Verte
Statut de la piste Master	Enregist./Lecture désactivés	Enregistr. activé	Lecture activée
Autres voies	Normal	Normal	Neutralisées
Effet	Normal	Normal	Off

Dans certaines conditions, la touche de statut MASTER fonctionne comme une touche de sélection de piste Master. Par exemple, en écran de sélection de piste V (ERASE) ou

dans un menu de l'édition de piste (TRIM), presser la touche MASTER fait apparaître " M " à la place du numéro de piste. Cela indique que la piste Master a été sélectionnée.



Piste V 1 de la piste Master



TRIM est une fonction qui a été ajoutée en version 1.2. Elle sert à éliminer des portions indésirables d'enregistrement en début et fin d'une piste. Pour des détails, voir page 12.

Mixage à l'aide de la piste Master

Cette section explique comment mixer les pistes 1-10 de la section enregistreur et la section rythme (kit de batterie + programme de basse) dans la piste Master stéréo (fusion).

Sélection de piste V en piste Master

D'abord, vous devez sélectionner dans la piste Master la piste V dans laquelle vous allez enregistrer.

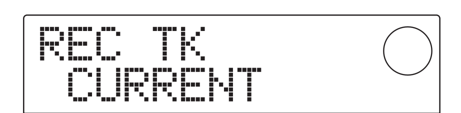
1. En écran principal, pressez la touche [PROJECT/ UTILITY].

L'afficheur indiquera " PROJECT ".

2. Utilisez les touches [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " UTILITY BOUNCE ", puis pressez la touche [ENTER].

3. Utilisez les touches [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " BOUNCE REC TAKE ", puis pressez la touche [ENTER].

4. Vérifiez que " CURRENT " s'affiche en seconde ligne de l'afficheur.



Ici s'affiche la piste V où se fera la fusion. " CURRENT " signifie que la piste V actuellement sélectionnée servira à l'enregistrement. Si un autre réglage s'affiche, les pistes seront enregistrées sur une autre piste.

Tournez la molette pour accéder à " CURRENT ".

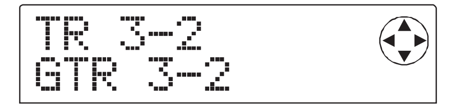
5. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.



Le menu UTILITY BOUNCE comprend aussi un écran REC TR pour déterminer si les pistes enregistrées sont lues pendant la fusion, mais ce réglage n'a pas d'effet lorsque l'on fait reproduire un mixage par la piste Master.

6. Pressez la touche [V-TAKE] de la section afficheur.

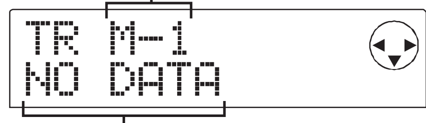
La touche [V-TAKE] s'allumera et un écran apparaîtra où vous pourrez changer la piste V voulue pour chaque piste.



7. Pressez la touche de statut Master.

La piste Master est choisie comme piste de destination. L'afficheur donne numéro et nom de la piste V actuellement sélectionnée pour la piste Master (pour les pistes V encore vierges, la zone de nom affiche " NO DATA ").

Piste V sélectionnée pour la piste Master



Nom de la piste V ("NO DATA" si elle est vide)



Vous pouvez également sélectionner la piste Master en amenant le curseur sur le numéro de piste et en tournant la molette à fond vers la droite.

8. Pour changer de piste V, utilisez les touches [◀]/[▶] pour que le numéro de piste V clignote et tournez la molette pour sélectionner 1-10.

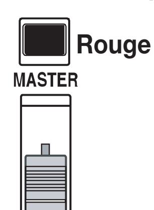
9. Une fois la sélection de piste V terminée, pressez la touche [EXIT].

La diode de la touche [V-TAKE] s'éteint et l'affichage principal revient.

Fusion en piste Master

Mélangez les voies DRUM, BASS, 1-6, 7/8 et 9/10 selon vos désirs pour fusion sur la piste Master.

1. En écran principal, pressez la touche de statut MASTER plusieurs fois jusqu'à ce qu'elle s'allume



L'enregistrement sur la piste Master est maintenant possible. Simultanément, la touche [BOUNCE] s'allume également, et la fonction de fusion est activée.

Les autres voies et effets de la section Mixer continuent à fonctionner comme avant.

2. Pressez PLAY [▶] pour reproduire le morceau et ajustez la balance de mixage de chaque piste.

En observant les indicateurs de niveau L/R, réglez les curseurs DRUM, BASS, 1-6, 7/8, 9/10 et MASTER pour que le signal ne présente pas de distorsion.

3. Pressez la touche ZERO [I◀◀] pour revenir au début du morceau, puis tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].

L'enregistrement sur la piste Master commencera.



- Le signal enregistré en piste Master est le signal pris après le curseur MASTER (le même signal que celui fourni aux prises de sortie [OUTPUT].
- Quand un effet par insertion ou un effet en boucle envoi/retour est utilisé, le signal enregistré reflète ce traitement par l'effet.

4. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez le bouton STOP [■].

La fonction de fusion Bounce est désactivée.

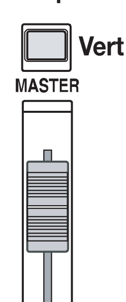


- Lors de la fusion en piste Master, tout enregistrement préalablement fait sur la piste Master est effacé. La superposition n'est pas possible.
- Lancez toujours la fusion depuis le début d'un morceau. Si l'enregistrement est lancé en cours d'un morceau, c'est ce nouveau point qui sera pris comme début de la piste Master.

Reproduction de piste Master

Pour faire reproduire la piste Master enregistrée et contrôler son contenu, procédez comme suit.

1. En écran principal, pressez la touche MASTER plusieurs fois jusqu'à ce qu'elle s'allume en vert.



Quand le bouton de statut MASTER est allumé en vert, toutes les autres touches de statut s'éteignent. Dans ces conditions, les autres voies sont neutralisées et tous les effets sont désactivés.

2. Vérifiez que le compteur est à 0 dans l'afficheur.

Sinon, pressez le bouton ZERO [I◀◀].



Quand la touche de statut MASTER est allumée en vert, toutes les commandes de transport fonctionnent normalement excepté le bouton REC [●].

3. Pressez la touche PLAY [▶].

La piste Master est lue depuis son début. Vous pouvez utiliser le curseur MASTER pour ajuster son volume.

4. Pour stopper la lecture, pressez STOP [■].

5. Afin de ramener la série MRS-1044 à son fonctionnement normal, pressez la touche de statut MASTER pour qu'elle s'éteigne.

La neutralisation des autres voies exceptée la piste Master et la neutralisation des voies de la section rythme sont annulées et les autres touches de statut reviennent à leur état préalable.

Changement de la longueur d'une piste V

Le point de début et le point de fin d'une piste V enregistrée pour les pistes 1-10 et la piste Master peuvent être ajustés, pour couper des données inutiles et ainsi retirer des portions silencieuses avant écriture sur disque CD-R/CD-RW.

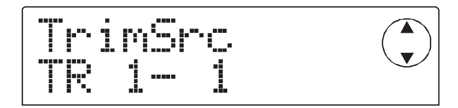
1. **En écran principal, pressez le bouton [PROJECT]/[UTILITY].**

2. **Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " UTILITY TR EDIT ", puis pressez la touche [ENTER].**

Le menu d'édition de piste apparaît.

3. **Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " TR EDIT TRIM " puis pressez le bouton [ENTER].**

L'écran de sélection de piste/piste V apparaît.



4. **Utilisez la molette et les touches curseur [▲]/[▼] pour sélectionner la piste/piste V à réduire.**

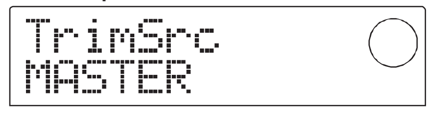
Dans l'indication " TR xx- yy ", " xx " correspond au numéro de piste et " yy " au numéro de piste V. Utilisez la molette pour sélectionner le numéro de piste (1-10) et les touches curseur [▲]/[▼] pour sélectionner le numéro de piste V (1-10).

Tourner la molette plus à droite quand la piste 10 est sélectionnée vous amène à l'écran de sélection des pistes par paire (1/2, 3/4, 5/6, 7/8,9/10) et de la piste Master.

Quand la paire de pistes 1/2 est sélectionnée



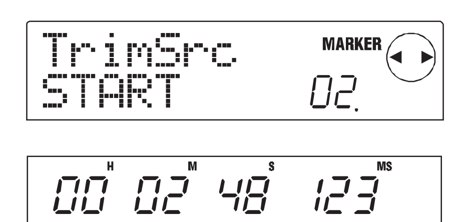
Quand la piste Master est sélectionnée



Quand les paires de pistes ou la piste Master sont sélectionnées, la piste V actuellement active dans chaque piste est automatiquement sélectionnée pour le processus de réduction.

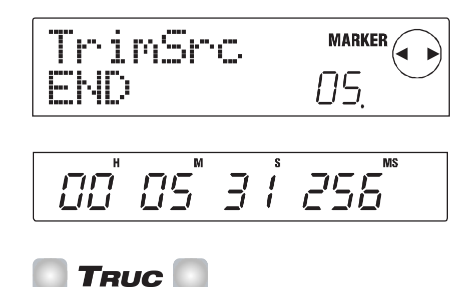
5. **Pressez la touche [ENTER].**

L'écran de choix du point de début de piste V apparaît.



6. **Déplacez le point de début selon vos besoins et pressez la touche [ENTER].**

L'écran de choix du point de fin de piste V apparaît.





TRUC

Pour des détails sur la façon de spécifier les points, référez-vous en page 39 du mode d'emploi du MRS-1044.

7. **Avec la même méthode, avancez le point de fin selon vos besoins, et pressez la touche [ENTER].**

En pressant la touche PLAY [▶] de la section transport du MRS-1044, vous pouvez faire jouer la zone qui va du nouveau point de début au nouveau point de fin.

NOTE

Le point de début ne peut pas être placé avant sa valeur d'origine, et le point de fin ne peut pas être déplacé après sa valeur d'origine.

8. **Quand le point de fin a été spécifié, pressez le bouton [ENTER].**

L'indication " TrTrim SURE ? " apparaît dans l'afficheur pour que vous entériniez le processus de réduction.



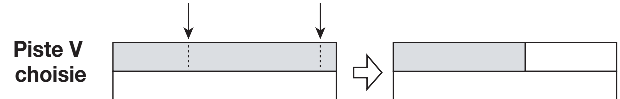
TRUC

Une fois les points de début et de fin spécifiés, les données audio d'origine restent disponibles jusqu'à ce que [ENTER] soit pressé à l'étape 9. En pressant la touche [EXIT], vous pouvez revenir dans les étapes précédentes une à une et faire les corrections qui s'avèreraient nécessaires.

9. Pour exécuter la procédure de réduction, pressez la touche [ENTER]. Si vous désirez annuler la procédure, pressez à la place la touche [EXIT].

Quand vous pressez la touche [ENTER], les données situées au-delà de la zone maintenant délimitée par les nouveaux points de début et de fin sont supprimées.
Quand la procédure de réduction est terminée, l'afficheur indique " COMPLETE ".

Nouveau point de début Nouveau point de fin



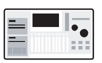


Quand le point de début est déplacé, la totalité de la piste V " avance " pour combler le vide.

10. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

Création d'un CD audio

Cette section explique comment vous pouvez créer un CD audio en écrivant la piste Master d'un Projet sur disque CD-R/CD-RW dans le graveur de CD-R/RW.



Pour créer un CD audio avec le modèle MRS-1044, la carte d'interface SCSI optionnelle SIB-01 et un graveur SCSI de CD-R/RW sont nécessaires.

Ecriture de données audio

Lorsque vous écrivez les données audio sur un disque CD-R/CD-RW, c'est la piste V actuellement sélectionnée pour la piste Master de chaque Projet qui sert de source. Par conséquent, la totalité du Projet doit d'abord être fusionnée en piste Master (pour des informations sur la procédure de fusion, voir page 11).
Il y a deux façons d'écrire les données audio sur disque CD-R/CD-RW.

● Ecriture par Projet

Cette méthode nécessite la sélection d'un seul Projet et l'écriture de la piste Master de ce Projet sur disque. Lorsque vous utilisez cette méthode, tant que le disque CD-R/CD-RW n'a pas été finalisé, il est possible d'appeler un autre Projet et d'ajouter des données audio ultérieurement.

● Ecriture par Album

Cette méthode implique d'abord de créer une liste pour le CD audio (appelé " Album ") qui contient les informations sur les pistes Master des différents Projets à inclure. Le CD est alors gravé en une seule fois, et la finalisation est automatiquement accomplie, ce qui fait qu'aucune autre donnée audio ne peut plus être ajoutée ultérieurement.

 **TRUC** 

"Finaliser" un CD audio se réfère à la procédure permettant de le rendre lisible par un lecteur de CD ordinaire. Une fois qu'il a été finalisé (sa session est fermée), aucune autre donnée ne peut être ajoutée sur ce disque CD-R/CD-RW.

 **NOTE** 

- Les données d'onde de la piste V sélectionnée en piste Master sont enregistrées telles quelles sur le CD. Le fader MASTER n'a pas d'effet sur les données enregistrées.
- Il n'est pas possible de ne choisir qu'une portion de la piste Master pour l'enregistrement. Si nécessaire, utilisez la fonction de réduction (page 12) pour couper des sections inutiles avant et après la portion que vous désirez conserver.

A propos des disques CD-R/CD-RW

Lorsque vous créez un CD audio avec la série MRS-1044, vous pouvez choisir comme support des CD-R ou CD-RW. Ces deux types de disques sont décrits ci-dessous.

● CD-R

Ce support permet seulement l'enregistrement ou l'ajout de données sans possibilité de réécriture. Une fois les données inscrites, elles ne peuvent être changées ni effacées. Les disques CD-R sont disponibles aux formats 650 et 700 Mo.
Pour inscrire de nouvelles données audio sur disque, un CD-R vierge est nécessaire. Tant que le disque n'a pas été finalisé, il est possible d'ajouter d'autres données audio.

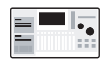
● CD-RW

Ce type de support permet l'enregistrement, l'ajout et l'effacement global des données. Les disques CD-RW sont également disponibles aux formats 650 et 700 Mo. Pour écrire de nouvelles données audio sur disque, un CD-RW vierge ou totalement effacé est nécessaire (pour des informations sur la façon d'effacer un CD-RW, voir page 18). Tant que le disque n'a pas été finalisé (sa session fermée), il est possible d'ajouter d'autres données audio.

Un CD audio créé avec un disque CD-RW ne peut pas être lu par un lecteur de CD ordinaire.

Enregistrement de CD audio par Projet

Vous pouvez sélectionner un Projet et écrire le contenu de sa piste Master sur disque CD-R/CD-RW.



Vérifiez que le graveur de CD-R/RW est connecté à la carte SIB-01 et sous tension.

1. Vérifiez qu'un disque adapté est inséré dans le graveur de CD-R/RW.

Pour écrire un nouveau CD de données audio, utilisez un CD-R/CD-RW vierge ou un CD-RW totalement effacé.

Pour ajouter des données audio, utilisez un CD-R/CD-RW qui n'a pas été finalisé.

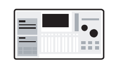
2. Sélectionnez un Projet devant servir de source.

Vérifiez qu'une piste V enregistrée est sélectionnée pour la piste Master de ce Projet. Si nécessaire, utilisez la fonction de réduction pour couper des sections non nécessaires avant et après la portion voulue de la piste V.

3. En écran principal, pressez la touche [PROJECT/ UTILITY].

L'afficheur indiquera " PROJECT ".

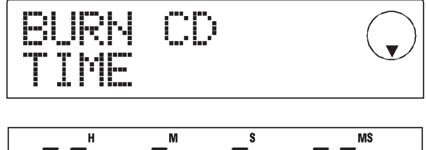
4. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " UTILITY CD-R/RW " puis pressez la touche [ENTER].



Si le menu ci-dessus n'apparaît pas, le MRS-1044 n'a pas correctement reconnu le graveur de CD-R/RW. Vérifiez la mise sous tension du graveur et la connexion SCSI.

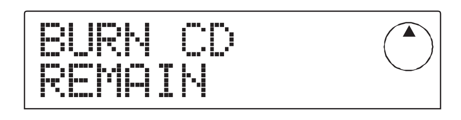
5. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " CD-R/RW BURN CD " puis pressez la touche [ENTER].

La durée de la piste V source est affichée en bas de l'écran en heures (H), minutes (M), secondes (S) et millisecondes (MS).



6. Pour vérifier la durée d'écriture encore disponible sur le disque, pressez la touche curseur [▼].

L'indication en bas de l'afficheur change pour vous donner l'espace restant disponible sur le disque. Presser la touche curseur [▲] vous ramène à l'affichage précédent.

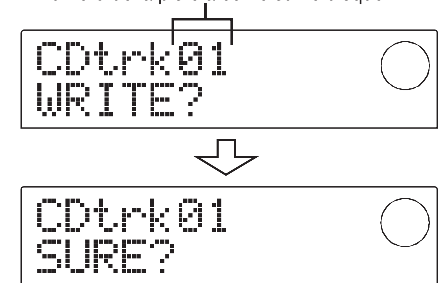




7. Pour écouter la piste Master source, pressez la bouton PLAY [▶]. Pour stopper la reproduction, pressez le bouton STOP [■].

8. Pressez la touche [ENTER] deux fois.

L'affichage change comme suit.



9. Pour effectuer l'écriture, pressez la touche [ENTER].

L'écriture du disque CD-R/CD-RW commence. Durant le processus d'écriture, l'indication " wait… " s'affiche. En partie inférieure de l'afficheur, vous pouvez contrôler le progrès de la procédure d'écriture.

Lorsque la procédure d'écriture est terminée, l'affichage se change en " COMPLETE ".



- Si vous pressez [EXIT] au lieu de [ENTER], l'affichage redevient tel qu'à l'étape précédente.
- La vitesse de gravure la plus élevée du graveur de CD-R/RW connecté est automatiquement sélectionnée.

10. Une fois l'écriture terminée, pressez [EXIT].

Le système retourne au statut de l'étape 5. Pour ajouter plus de données audio, sélectionnez un autre Projet ayant les données source désirées et répétez les étapes ci-dessus.



- Quand une nouvelle piste est ajoutée, une pause de deux secondes est automatiquement créée.
- Tant que le disque CD-R n'a pas été finalisé, il ne peut être reproduit par un lecteur de CD ordinaire (pour des informations sur la façon d'écouter un disque CD-R/CD-RW non finalisé, référez-vous à la section suivante).

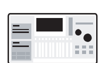
11. Pour terminer la procédure d'écriture et retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

Lecture d'un CD audio

Pour lire un CD audio inséré dans le lecteur de CD-R/RW, procédez comme suit. Cette méthode peut également être employée pour écouter un disque CD-R/CD-RW sur lequel des données audio ont été écrites.

NOTE

Un disque CD-R/CD-RW non finalisé ne peut pas être reproduit par aucune autre méthode.

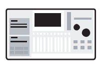


Vérifiez que le lecteur de CD-R/RW est connecté à la SIB-01 et allumé.

1. Vérifiez qu'un disque adapté est inséré dans le lecteur de CD-R/RW.

2. En écran principal, pressez la touche [PROJECT/ UTILITY].

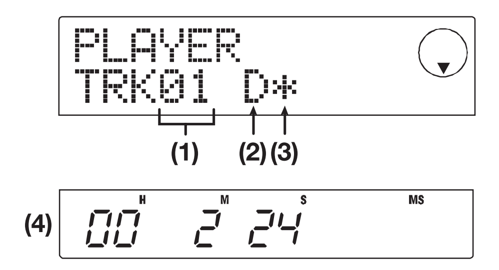
3. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " UTILITY CD-R/RW " puis pressez la touche [ENTER].



Si le menu ci-dessus n'apparaît pas, le MRS-1044 n'a pas correctement reconnu le lecteur de CD-R/RW. Vérifiez la mise sous tension du lecteur et la connexion SCSI.

4. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " CD-R/RW PLAYER " puis pressez la touche [ENTER].

L'afficheur donne les informations suivantes.



(1) Numéro de piste

Indique le numéro de la piste du CD audio ou du disque CD-R/CD-RW.

(2) Méthode de lecture

Indique la méthode de lecture actuellement sélectionnée pour le CD audio. " D " signifie reproduction numérique et " A " signifie reproduction analogique.

(3) Statut de finalisation

Lorsqu'un symbole " * " s'affiche ici, c'est que le disque CD-R/CD-RW inséré n'est pas finalisé.

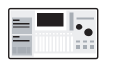
(4) Emplacement actuel

L'emplacement dans la piste actuellement lue est indiqué ici en heures (H), minutes (M) et secondes (S).

5. Utilisez les touches FF [▶▶] et REW [◀◀] pour sélectionner la piste à reproduire.

Quand l'indication ci-dessus est affichée, les touches FF [▶▶] et REW [◀◀] peuvent servir à sélectionner la piste sur le CD. La touche FF [▶▶] sélectionne la piste suivante et la touche REW [◀◀] la piste précédente.

6. Utilisez les touches curseur [▼]/[▲] pour choisir le mode de reproduction (MRS-1044 uniquement).



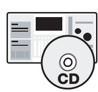
Avec le MRS-1044, chaque pression des touches curseur [▼]/[▲] fait alterner entre les deux méthodes suivantes.

● **D (Reproduction numérique ou " Digital ")**

Le signal audio numérique du CD est lu par le MRS-1044 et est produit par les prises de sortie [OUTPUT] en face arrière (DIGITAL, PHONES, MASTER L/R). (Réglage par défaut)

● **A (Reproduction analogique)**

Le signal audio du CD est reproduit via les sorties casque et ligne du lecteur de CD-R/RW.



Le MRS-1044CD ne permet que la reproduction numérique. La sortie du CD est coupée si vous sélectionnez A (reproduction analogique).

7. Pour contrôler lecture et arrêt du CD, utilisez la section transport de la série MRS-1044.

Tant que les indications ci-dessus sont affichées, les touches de la section transport de la série MRS-1044 agissent comme suit.

● **Touche PLAY [▶]**

Lance la lecture de la piste sélectionnée. Presser la touche durant la reproduction analogique fait passer le système en pause.

- **Touche STOP [■]**

Arrête la lecture et le système retourne au début de la piste actuellement sélectionnée.

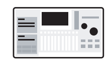
- **Touche FF [▶▶]**

Arrête la reproduction et le système saute au début de la piste suivante.

- **Touche REW [◀◀]**

Arrête la reproduction et le système saute au début de la piste précédente.

Durant la reproduction de CD audio, les réglages de curseur, égalisation, reverb, chorus et panoramique excepté le curseur MASTER n'ont aucun effet.



Quand " A " (reproduction analogique) est choisi comme méthode de reproduction, le curseur MASTER est inactif. Durant la reproduction, il n'est pas possible d'alterner entre reproduction analogique et reproduction numérique.

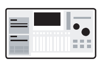
8. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Finalisation d'un disque CD-R/CD-RW

La " finalisation " d'un disque CD-R/CD-RW sur lequel des données audio ont été écrites est la procédure rendant ce disque lisible sur un lecteur de CD ordinaire.



Une fois un disque CD-R/CD-RW finalisé, aucune autre piste ne peut lui être ajoutée. Accomplissez donc la procédure suivante avec soin.

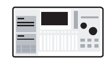


Vérifiez que le graveur de CD-R/RW connecté à la SIB/01 est allumé.

1. Vérifiez qu'un disque CD-R/CD-RW non finalisé est inséré dans le graveur de CD-R/RW.

2. En écran principal, pressez la touche [PROJECT/ UTILITY].

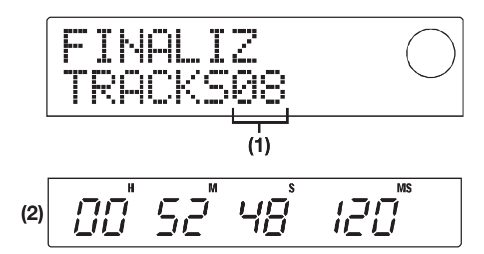
3. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " UTILITY CD-R/RW " puis pressez la touche [ENTER].



Si le menu ci-dessus n'apparaît pas, le MRS-1044 n'a pas correctement reconnu le graveur de CD-R/RW. Vérifiez la mise sous tension du lecteur et la connexion SCSI.

4. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " CD-R/RW FINALIZE " puis pressez la touche [ENTER].

L'afficheur donne les informations suivantes.



(1) Total de pistes

Indique le nombre total de pistes sur le disque CD-R/CD-RW.

(2) Durée de lecture

Indique le temps total de lecture de toutes les pistes du disque CD-R/CD-RW (y compris les pauses) en heures (H), minutes (M) et secondes (S).

5. Pressez la touche [ENTER].

L'écran affiche alors l'indication " FINALIZ SURE ? ".

6. Pour effectuer le processus de finalisation, pressez une fois encore la touche [ENTER].

Le processus de finalisation commence. Durant la procédure, l'afficheur indique " FINALIZ wait… ".
Quand le processus de finalisation est terminé, l'affichage se change en " FINALIZ COMPLETE ".

Le disque CD-R peut maintenant être lu sur un lecteur de CD ordinaire. Toutefois, aucune autre piste ne peut plus être ajoutée.

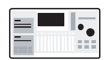


En effaçant la totalité du disque, un CD-RW peut servir à nouveau après finalisation. Référez-vous à l'explication donnée en section suivante.

7. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

Effacement d'un disque CD-RW

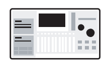
Toutes les informations d'un disque CD-RW (données audio ou données de sauvegarde) peuvent être effacées, ramenant le disque au statut de disque vierge.


Vérifiez que le graveur de CD-R/RW connecté à la SIB/01 est allumé.

1. Vérifiez qu'un disque CD-R/CD-RW est inséré dans le graveur de CD-R/RW.

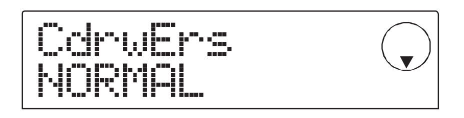
2. En écran principal, pressez la touche [PROJECT/ UTILITY].

3. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " UTILITY CD-R/RW " puis pressez la touche [ENTER].


Si le menu ci-dessus n'apparaît pas, le MRS-1044 n'a pas correctement reconnu le graveur de CD-R/RW. Vérifiez la mise sous tension du lecteur et la connexion SCSI.

4. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " CD-R/RW CDRW ERS" puis pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en " CdrwErs NORMAL ".



5. Utilisez les touches curseur [▼]/[▲] pour sélectionner une des deux méthodes suivantes d'effacement du CD-RW.

- **NORMAL (réglage par défaut)**

Toutes les zones du disque sont effacées. Cette procédure prend plus de temps que la procédure rapide (QUICK), mais tous les éléments présents sur le disque sont effacés de façon fiable. Cette méthode est recommandée (le temps nécessaire est au maximum de 74 minutes pour un disque de 650 Mo et de 80 minutes pour un disque de 700 Mo).

- **QUICK**

Seules les informations de piste du disque CD-RW sont effacées. La procédure prend quelques minutes.

6. Pressez la touche [ENTER].

L'afficheur indique maintenant " CdrwErs SURE ? ".

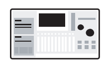
7. Pour lancer le processus d'effacement, pressez la touche [ENTER] une fois encore.

Le processus d'effacement commence. Durant l'effacement, l'afficheur indique " CdrwErs wait… ".
Une fois l'effacement terminé, l'affichage se transforme en " CdrwErs COMPLETE ".

8. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

Enregistrement de données audio par album

Cette méthode implique la création d'une liste pour le CD audio (appelé " Album ") qui contient des informations sur les pistes Master des différents Projets qui doivent être ainsi inclus. Le disque CD-R/CD-RW est ensuite écrit en une seule passe.


Vérifiez que le graveur de CD-R/RW est connecté à la SIB-01 et allumé.

1. Vérifiez qu'un disque adapté est inséré dans le graveur de CD-R/CD-RW.

Pour créer un nouveau CD de données audio, utilisez un disque CD-R/CD-RW vierge ou CD-RW totalement effacé.
Pour ajouter des données audio, utilisez un disque CD-R/CD-RW qui n'a pas encore été finalisé.

2. Vérifiez que les bonnes pistes V ont été choisies pour les pistes Master des Projets à enregistrer.

Quand vous écrivez les données audio par Album, les pistes V actuellement sélectionnées pour les pistes Master des Projets choisis servent de source à la copie.

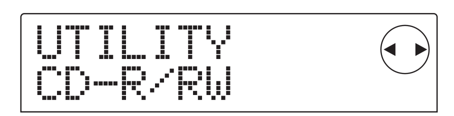


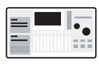
Si une piste V vierge est choisie pour une piste Master, son Projet ne peut être pris comme source d'enregistrement.

3. En écran principal, pressez la touche [PROJECT/ UTILITY].

L'afficheur indiquera " PROJECT ".

4. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " UTILITY CD-R/RW " puis pressez la touche [ENTER].

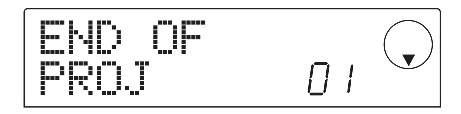




Si le menu ci-dessus n'apparaît pas, le MRS-1044 n'a pas correctement reconnu le graveur de CD-R/RW. Vérifiez la mise sous tension du graveur et la connexion SCSI.

5. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " CD-R/RW ALBUM" puis pressez la touche [ENTER].

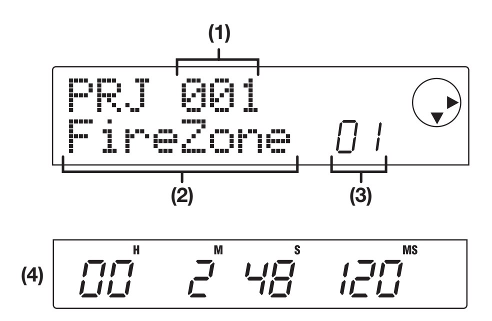
L'écran de sélection des Projets à inclure dans l'Album apparaît.



Cet écran indique qu'aucun Projet n'est encore sélectionné.

6. Tournez la molette pour sélectionner le Projet pour la piste 1 de l'Album et pressez la touche [ENTER].

L'écran change comme suit.



(1) Numéro de Projet

(2) Nom de Projet

Donnent le nom et le numéro du projet devant servir de source d'enregistrement.

(3) Numéro de piste

Donne le numéro de piste servant de destination à l'écriture sur le disque CD-R/CD-RW.

(4) Durée de la piste Master

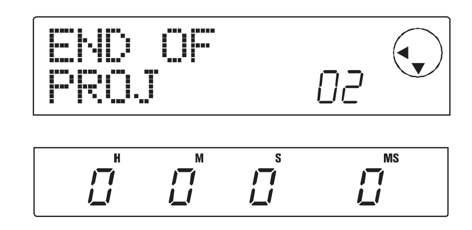
Donne la longueur de la piste V actuellement sélectionnée dans la piste Master du Projet choisi.



Seuls les Projets ayant une piste Master pour laquelle une piste V enregistrée est sélectionnée s'affichent. Si le nom du Projet désiré ne s'affiche pas, vérifiez si une piste V enregistrée a été sélectionnée pour cette piste Master.

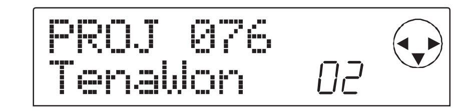
7. Quand le Projet de la piste 1 a été choisi, utilisez la touche curseur [▶] pour passer à la piste 2.

L'écran change comme suit.



Cet écran indique qu'actuellement aucun Projet n'est sélectionné pour la piste 2 et ainsi de suite.

8. Utilisez la molette pour sélectionner le Projet devant servir à la piste 2 de l'Album.



9. De la même façon, sélectionnez les Projets pour les pistes 3 et suivantes.

Le nombre maximal de pistes est de 99, à condition qu'il y ait suffisamment d'espace disponible dur le disque.

- **Pour contrôler la capacité du disque**

Pressez la touche [▼]. Le temps restant disponible sur le disque apparaît en partie inférieure de l'affichage. Pour retourner à l'écran précédent, pressez la touche [▲].

- **Pour écouter la piste Master**

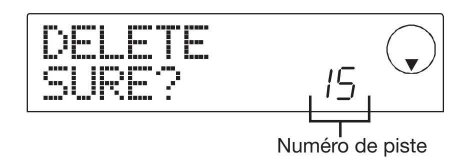
Pressez la touche PLAY [▶]. La piste Master du Projet actuellement affiché est reproduite. Pour stopper la reproduction, pressez la touche STOP [■].

- **Pour changer de Projet dans un Album**

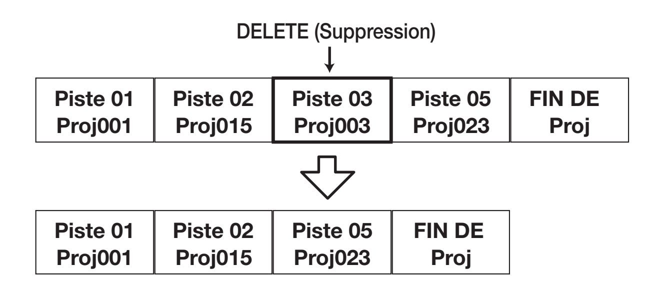
Avec les touches curseur [◀]/[▶], sélectionnez le numéro de piste dont vous désirez changer le Projet et utilisez la molette pour choisir un autre Projet.

- **Pour supprimer un Projet d'Album**

Avec les touches curseur [◀]/[▶], sélectionnez le numéro de piste dont vous désirez supprimer le Projet et pressez la touche [EDIT]. Le message " DELETE SURE ? " s'affiche.

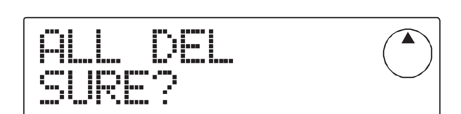


Pour supprimer le Projet de la liste de l'Album, pressez [ENTER]. Pour au contraire annuler la procédure, pressez à la place [EXIT]. Quand un Projet est supprimé, les pistes suivantes se décalent pour combler le vide créé.



- **Pour supprimer tous les Projets d'un Album**

Dans l'écran de suppression d'un Projet pour une piste, pressez la touche [EDIT] puis la touche curseur [▼] . Le message " ALL DEL SURE ? " s'affiche.



Pour supprimer tous les Projets de la liste de l'Album, pressez la touche [ENTER]. Si vous désirez au contraire annuler la procédure, pressez à la place la touche [EXIT].

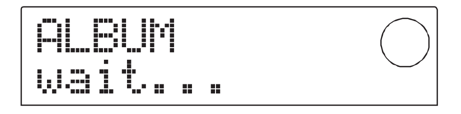
10. Lorsque vous avez mémorisé dans l'Album tous les Projets désirés, pressez deux fois [ENTER].

L'affichage change comme ci-après.



11. Pour effectuer le processus de gravure, pressez une fois encore la touche [ENTER].

L'écriture sur disque CD-R/CD-RW commence et l'affichage change comme suit. La partie inférieure de l'afficheur indique le progrès de la procédure de gravure.



Quand le processus d'écriture est terminé, le disque est éjecté et le message " ALBUM NEXT ? " s'affiche.

12. Pour graver un autre disque, pressez [ENTER]. Pour terminer le processus, pressez [EXIT].

L'écran retourne au statut de l'étape 4.

13. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Sauvegarde/restauration d'un Projet

Cette section décrit comment copier des Projets de la série MRS-1044 sur un disque CD-R/CD-RW, un autre type de support ou un disque dur externe pour sauvegarde/restauration.

Stockage d'un Projet sur un support externe

Vous pouvez copier un Projet spécifique sur un disque à l'aide du graveur de CR-R/RW ou d'une unité SCSI externe en vue de sauvegarde. Les unités suivantes peuvent être utilisées.

- Graveur interne de CD-R/RW (MRS-1044CD)
- Graveur externe de CD-R/RW (MRS-1044)
- Lecteur de disque MO (magnéto-optique 128 Mo, 230 Mo, 540 Mo)
- Lecteur de ZIP (100 Mo, 250 Mo)
- Disque dur (2,1 - 80 Go)

Selon le type de support utilisé pour la sauvegarde, vous pouvez répartir un Projet volumineux sur plusieurs volumes ou au contraire sauvegarder d'autres Projets sur un même volume. Le tableau suivant vous donne les méthodes de sauvegarde accessibles à chaque support.

	Ajout de données de sauvegarde	Sauvegarde/restauration sur plusieurs volumes
CD-R (*1)	Non	Oui
CD-RW (*2)	Non	Oui
MO (*3)	Oui	Oui
ZIP (*3)	Oui	Oui
Disq. dur (*3)	Oui	Non

*1 Seulement possible avec un disque vierge.

*2 Vous pouvez utiliser un disque non formaté ou dont toutes les données ont été effacées.

*3 Seulement possible avec un disque formaté par la série MRS-1044 (pour des informations sur le formatage, voir page 34). Même si le support contient déjà une sauvegarde de série MRS-1044, vous pouvez en ajouter d'autres s'il y a encore de la place sur le disque.



Pour une liste des marques et modèles de lecteurs compatibles, veuillez consulter le site web de ZOOM Corporation (http://www.zoom.co.jp).

1. Lorsqu'une unité SCSI externe est utilisée pour la sauvegarde, vérifiez qu'elle est connectée aux séries MRS-1044 et mise sous tension.

2. Si vous utilisez un enregistreur de CD-R/RW, MO ou ZIP pour la sauvegarde, assurez-vous qu'un disque adapté est inséré.

3. En écran principal , pressez la touche [PROJECT/ UTILITY].

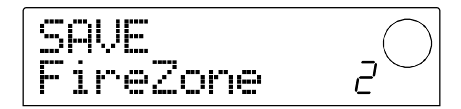
4. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " UTILITY BACKUP ", puis pressez la touche [ENTER].



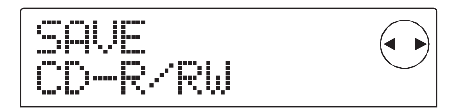
Si le menu ci-dessus n'apparaît pas, c'est que la série MRS-1044 n'a pas correctement reconnu l'unité SCSI. Contrôlez la mise sous tension de cette unité et la connexion SCSI.

5. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique "BACKUP SAVE", puis pressez la touche [ENTER].

L'écran de sélection du Projet à sauvegarder apparaît.



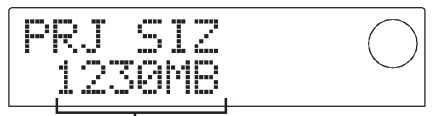
Si l'unité détecte à la fois le graveur de CD-R/RW et une autre unité SCSI, un écran de choix de l'unité de sauvegarde apparaît quand vous pressez [ENTER] à l'étape 5.



Avec les touches curseur [◀]/[▶], choisissez "CD-R/RW" (le graveur de CD-R/RW) ou "ExtDRV" (une autre unité SCSI) et pressez la touche [ENTER].

6. Tournez la molette pour sélectionner un Projet, puis pressez la touche [ENTER].

La capacité de stockage nécessaire pour la sauvegarde de ce Projet s'affiche à l'écran (en Mo, soit MB en anglais).



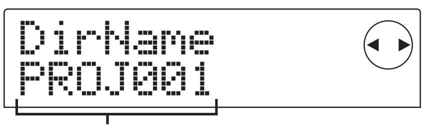
Taille du Projet (espace nécessaire à la sauvegarde)



Lorsque l'unité utilisée est un disque dur et que la capacité de celui-ci est inférieure à la taille du Projet, la sauvegarde ne peut être exécutée.

7. Pressez la touche [ENTER].

Le nom du répertoire à utiliser pour la sauvegarde apparaît.



Nom du répertoire (Directory)

Le répertoire (également appelé " dossier ") est une unité hiérarchique qui sera créée sur le support de sauvegarde lors de l'exécution de la sauvegarde. Toutes les données du Projet sont stockées dans ce répertoire.

Par défaut, le nom du répertoire est " PROJxxx " (où xxx est le numéro de Projet). Cela peut être changé selon vos désirs (le caractère qui clignote peut être édité).

8. Si nécessaire, utilisez les touches curseur [◀]/[▶] et la molette pour éditer le nom du répertoire puis pressez la touche [ENTER].

L'écran affiche maintenant " SAVE SURE ? ".



Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.
Chiffres : 0 - 9, **Lettres :** A - Z, **Symboles :** _ (soulignement).

Les écrans et étapes de procédure suivants diffèrent légèrement selon le type d'unité sélectionnée pour effectuer la sauvegarde.

■ Sauvegarde sur disque dur

9. Pour exécuter la sauvegarde, pressez la touche [ENTER]. Si vous désirez annuler le processus, pressez à la place la touche [EXIT].

Pendant la sauvegarde, l'indication " SAVE wait … " apparaît dans l'afficheur.

Quand la sauvegarde est terminée, l'affichage se transforme en " SAVE COMPLETE ".



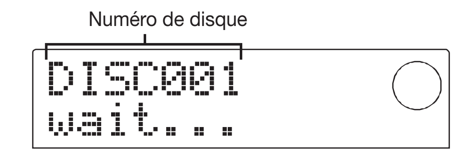
Si le disque dur est rempli avant la fin du processus de sauvegarde, l'indication " SAVE FULL " s'affiche et la sauvegarde est interrompue. Pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

10. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

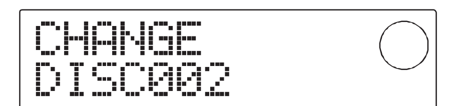
■ Sauvegarde sur disque CD-R/RW

9. Pour exécuter la sauvegarde, pressez [ENTER]. Pour annuler, pressez au contraire [EXIT].

Quand la sauvegarde démarre, le numéro de disque et l'indication " wait… " s'affichent.

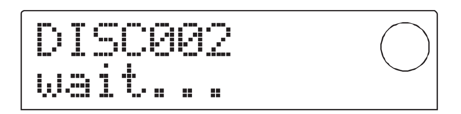


Si la taille du Projet est plus grande que la capacité d'un volume CD-R/CD-RW, le disque sera éjecté après avoir été rempli et un message demandant à l'utilisateur d'insérer un nouveau disque CD-R/CD-RW apparaîtra.



10. Quand ce message apparaît, insérez un nouveau disque CD-R/CD-RW et pressez la touche [ENTER].

La procédure de sauvegarde reprend. Le nouveau numéro de disque et l'indication " wait… " s'affichent.



Pour annuler la procédure, pressez la touche [EXIT] pour faire s'afficher " CANCEL ? " puis pressez la touche [ENTER].



- Quand une sauvegarde se répartit sur plusieurs volumes, notez le numéro de disque sur le disque et sur sa boîte.
- Durant la restauration, les disques CD-R/CD-RW doivent être insérés dans le même ordre que pour la sauvegarde. Autrement, une restauration correcte n'est pas possible.

11. Répétez les étapes ci-dessus jusqu'à ce que l'ensemble du Projet soit sauvegardé.

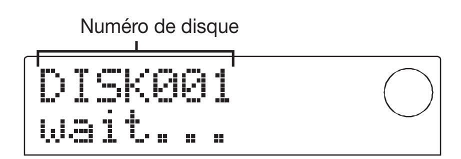
Une fois la sauvegarde terminée, l'affichage se transforme en " SAVE COMPLETE ".

12. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

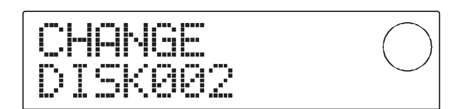
■ Sauvegarde sur disque ZIP ou MO

9. Pour exécuter la sauvegarde, pressez la touche [ENTER]. Si vous désirez annuler le processus, pressez à la place la touche [EXIT].

Quand la sauvegarde démarre, le numéro de disque et l'indication " wait… " s'affichent.



Si la taille du Projet est plus grande que la capacité d'un volume ZIP ou MO, le disque sera éjecté après avoir été rempli et un message demandant à l'utilisateur d'insérer un nouveau disque ZIP ou MO apparaîtra.



10. Quand ce message apparaît, insérez un nouveau disque ZIP ou MO et pressez la touche [ENTER].

La procédure de sauvegarde reprend. Le nouveau numéro de disque et l'indication " wait… " s'affichent.
Pour annuler la procédure, pressez la touche [EXIT] pour faire s'afficher " CANCEL ? " puis pressez la touche [ENTER].



- Quand une sauvegarde se répartit sur plusieurs volumes, notez le numéro de disque sur le disque et sur sa boîte.
- Durant la restauration, les disques ZIP ou MO doivent être insérés dans le même ordre que pour la sauvegarde. Autrement, une restauration correcte n'est pas possible.

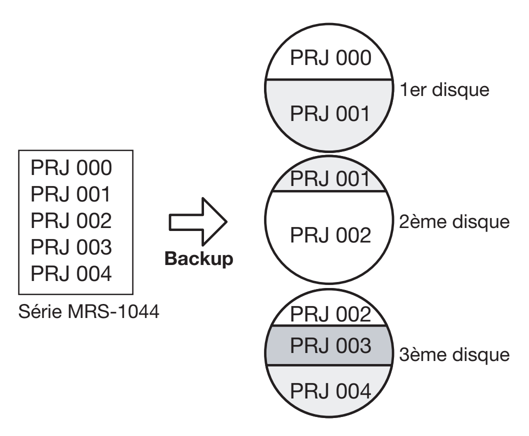
11. Répétez les étapes ci-dessus jusqu'à ce que l'ensemble du Projet soit sauvegardé.

Une fois la sauvegarde terminée, l'affichage se transforme en " SAVE COMPLETE ".

12. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Stockage de tous les Projets sur support externe (sauvegarde de la totalité du disque dur)

Vous pouvez copier la totalité du contenu du disque dur de la série MRS-1044 dans une unité SCSI externe.
Si un Projet ne tient pas sur un disque (ou tout autre forme de support), le Projet sera copié sur plusieurs volumes ayant des numéros croissants.





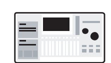
Lors de la sauvegarde de la totalité du disque dur, un répertoire nommé " PROJxxx " (où xxx représente le numéro de Projet) sera créé sur le support de sauvegarde pour chaque Projet. Procédez avec soin car tout répertoire de même nom existant déjà sur le support sera remplacé.

1. Lorsqu'une unité SCSI externe est utilisée pour la sauvegarde, vérifiez qu'elle est connectée à la série MRS-1044 et mise sous tension.

2. Avec un enregistreur de CD-R/RW, MO ou ZIP pour la sauvegarde, utilisez un disque adapté.

3. En écran principal , pressez la touche [PROJECT/ UTILITY].

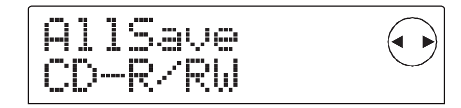
4. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " UTILITY BACKUP ", puis pressez la touche [ENTER].



Si le menu ci-dessus n'apparaît pas, c'est que le MRS-1044 n'a pas correctement reconnu l'unité SCSI. Contrôlez la mise sous tension du lecteur et la connexion SCSI.

5. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique "BACKUP AllSave", puis pressez la touche [ENTER].

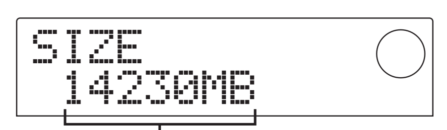
Si l'unité détecte à la fois le graveur de CD-R/RW et une autre unité SCSI, un choix de l'unité de sauvegarde apparaît quand vous pressez [ENTER] à l'étape 5.



6. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour choisir

" CD-R/RW " (graveur de CD-R/RW) ou " ExtDRV " (autre unité SCSI) et pressez la touche [ENTER].

La capacité de stockage nécessaire pour la sauvegarde de ce Projet s'affiche à l'écran (en Mo, soit MB en anglais).

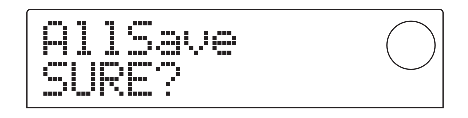




Lorsque l'unité utilisée est un disque dur et que la capacité de celui-ci est inférieure à la capacité requise ici, la sauvegarde ne peut être exécutée.

7. Pressez la touche [ENTER].

L'écran change comme suit.



Les écrans et étapes de procédure suivants diffèrent légèrement selon le type d'unité sélectionné pour effectuer la sauvegarde.

■ Sauvegarde sur disque dur

8. Pour exécuter la sauvegarde, pressez la touche [ENTER]. Si vous désirez annuler le processus, pressez à la place la touche [EXIT].

Pendant la sauvegarde, l'indication " AllSave wait … " s'affiche.
Quand la sauvegarde est terminée, l'affichage se change en " AllSave COMPLETE ".



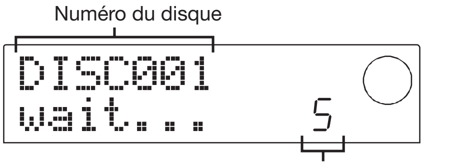
Si le disque dur est rempli avant la fin du processus de sauvegarde, l'indication " SAVE FULL " s'affiche et la sauvegarde est interrompue. Pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

9. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

■ Sauvegarde sur graveur CD-R/RW

8. Pour exécuter la sauvegarde, pressez la touche [ENTER]. Si vous désirez annuler le processus, pressez à la place la touche [EXIT].

Quand vous pressez la touche [ENTER], la sauvegarde commence à partir du Projet de plus petit numéro et se poursuit jusqu'aux numéros les plus élevés. Le numéro de Projet actuel et l'indication " wait… " s'affichent.



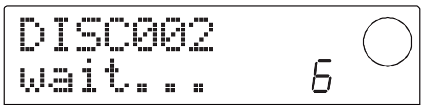
Si la taille de sauvegarde est plus grande que la capacité d'un volume CD-R/CD-RW, le disque sera éjecté après avoir été rempli et un message demandant à l'utilisateur d'insérer un nouveau disque CD-R/CD-RW apparaîtra.



Le numéro affiché en bas à droite indique combien de Projets ont été sauvegardés sur ce disque.

9. Quand ce message apparaît, insérez un nouveau disque CD-R/CD-RW et pressez la touche [ENTER].

La procédure de sauvegarde reprend. Le nouveau numéro de disque et l'indication " wait… " s'affichent.



NOTE

- Quand une sauvegarde se répartit sur plusieurs volumes, veillez à noter le numéro de disque sur le disque et sur sa boîte.
- Durant la restauration, les disques CD-R/CD-RW doivent être insérés dans le même ordre que pour la sauvegarde. Autrement, une restauration correcte n'est pas possible.
- Même si tout le disque dur est sauvegardé, l'opération de restauration s'effectue individuellement par Projet.

10. Répétez les étapes ci-dessus jusqu'à ce que tous les Projets soit sauvegardés.

Une fois la sauvegarde terminée, l'affichage se transforme en " SAVE COMPLETE ".

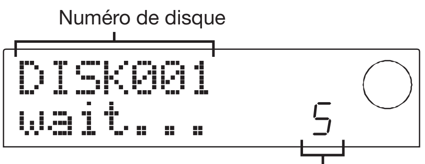
11. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

■ Sauvegarde sur un disque ZIP ou MO

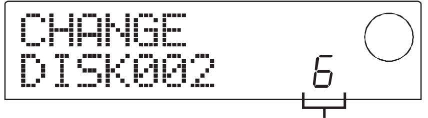
8. Pour exécuter la sauvegarde, pressez la touche [ENTER]. Si vous désirez annuler le processus, pressez à la place la touche [EXIT].

Quand vous pressez la touche [ENTER], la sauvegarde

commence à partir du Projet de plus petit numéro et se poursuit jusqu'aux numéros les plus élevés. Le numéro de Projet actuel et l'indication " wait… " s'affichent.



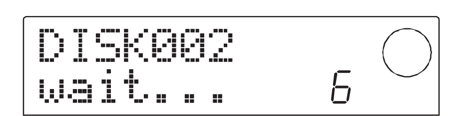
Si la taille de sauvegarde est plus grande que la capacité d'un volume ZIP ou MO, le disque sera éjecté après avoir été rempli et un message demandant à l'utilisateur d'insérer un nouveau disque ZIP ou MO apparaîtra.



Le numéro affiché en bas à droite indique combien de Projets ont été sauvegardés sur ce disque.

9. Quand ce message apparaît, insérez un nouveau disque ZIP ou MO et pressez la touche [ENTER].

La procédure de sauvegarde reprend. Le nouveau numéro de disque et l'indication " wait… " s'affichent.



NOTE

- Quand une sauvegarde se répartit sur plusieurs volumes, veillez à noter le numéro de disque sur le disque lui-même et sa boîte.
- Durant la restauration, les disques ZIP ou MO doivent être insérés dans le même ordre que pour la sauvegarde. Autrement, une restauration correcte n'est pas possible.
- Même si tout le disque dur est sauvegardé, l'opération de restauration s'effectue individuellement par Projet.

10. Répétez les étapes ci-dessus jusqu'à ce que tous les Projets soit sauvegardés.

Une fois la sauvegarde terminée, l'affichage se transforme en " SAVE COMPLETE ".

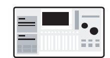
11. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Lecture d'un Projet stocké sur support externe (Restauration)

Vous pouvez recharger dans le disque dur de la série MRS-1044 tout Projet qui a été stocké dans une unité SCSI externe.

Les écrans et étapes de procédure diffèrent légèrement selon le type de lecteur utilisé comme source de restauration.

■ Restauration depuis un lecteur de CDR/RW

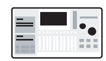


Vérifiez que le lecteur de CD-R/RW est connecté à la SIB-01 et mis sous tension.

1. Vérifiez qu'un disque CD-R/CD-RW est inséré dans le lecteur de CD-R/RW.

2. En écran principal, pressez la touche [PROJECT/ UTILITY].

3. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " UTILITY BACKUP ", puis pressez la touche [ENTER].

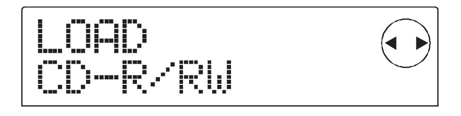


Si le menu ci-dessus n'apparaît pas, c'est que la série MRS-1044 n'a pas correctement reconnu l'unité SCSI. Contrôlez la mise sous tension de cette unité et la connexion SCSI.

4. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique "BACKUP LOAD", puis pressez la touche [ENTER].

L'indication " LOAD InsDisc1 " apparaît dans l'afficheur.

Si l'unité détecte à la fois le graveur de CD-R/RW et une autre unité SCSI, un choix de l'unité apparaît quand vous pressez la touche [ENTER] à l'étape 4. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour sélectionner " CD-R/RW ".



5. En fonction de la méthode de sauvegarde préalablement utilisée, insérez le bon disque dans le lecteur et pressez la touche [ENTER].

- **En cas de sauvegarde par Projet**

Insérez le disque numéro 1.

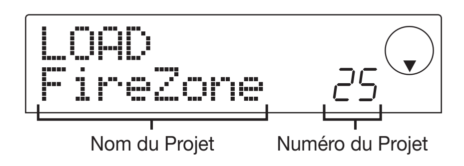
- **En cas de sauvegarde de la totalité du disque dur**

Insérez le disque qui contient le premier Projet que vous désirez restaurer.



Même si la totalité du disque dur a été sauvegardée, la restauration s'accomplit individuellement par Projet.

Le nom du Projet à restaurer et le nouveau numéro de Projet s'affichent.



TRUC

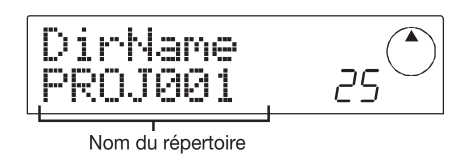
Lors de la restauration, la série MRS-1044 alloue automatiquement un nouveau numéro de Projet. Cela empêche le remplacement accidentel d'un Projet existant sur le disque dur s'il a le même nom.

NOTE

- Pour changer le disque source de restauration, pressez [EXIT]. Changez le disque et reprenez à l'étape 4.
- Si une sauvegarde de Projet est répartie sur plusieurs volumes, assurez-vous que le premier disque inséré est le premier disque pour ce Projet. Si un autre disque est inséré, le nom du Projet ne sera pas affiché.

6. Si vous désirez contrôler le répertoire source de la restauration, pressez la touche curseur [▼].

L'affichage vous donne le nom du répertoire. Presser la touche [▲] vous ramène à l'affichage précédent.



7. Pressez la touche [ENTER].

L'indication " LOAD SURE ? " s'affiche pour que vous entériniez le lancement du processus de restauration.

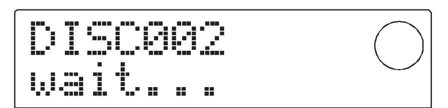
8. Pour lancer le processus de restauration, pressez la touche [ENTER]. Pour au contraire annuler le processus, pressez à la place la touche [EXIT].

Quand la restauration commence, l'indication " LOAD wait… " s'affiche. Quand la sauvegarde du Projet est répartie sur plusieurs disques CD-R/CD-RW, un message demandant à l'utilisateur d'insérer le disque suivant apparaît lorsque les données du premier disque ont été lues.

CHANGE
DISC002

9. Quand ce message apparaît, insérez le disque CD-R/CD-RW suivant, et pressez la touche [ENTER].

La procédure de restauration reprend. Le nouveau numéro de disque et l'indication " wait… " s'affichent.



Pour annuler la procédure, pressez la touche [EXIT] pour faire s'afficher " CANCEL ? ", puis pressez la touche [ENTER].

NOTE

Si une sauvegarde est répartie sur plusieurs volumes, veillez à insérer les disques dans le même ordre qu'à la sauvegarde, sinon une restauration correcte est impossible.

10. Répétez les étapes ci-dessus jusqu'à ce que la totalité du Projet soit restaurée.

Une fois la restauration terminée, l'affichage se transforme en " LOAD COMPLETE ".

11. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

■ Restauration depuis un lecteur ZIP ou MO

1. Vérifiez que le lecteur de ZIP ou MO est correctement connecté à la série MRS-1044.

2. En écran principal, pressez la touche [PROJECT/UTILITY].

3. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " UTILITY BACKUP ", puis pressez la touche [ENTER].



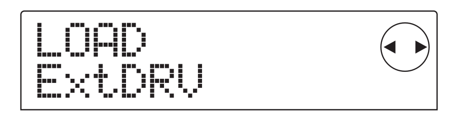
Si le menu ci-dessus n'apparaît pas, c'est que la série MRS-1044 n'a pas correctement reconnu l'unité SCSI. Contrôlez la mise sous tension de cette unité et la connexion SCSI.

4. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " BACKUP LOAD ", puis pressez la touche [ENTER].

L'indication " LOAD InsDisc1 " apparaît dans l'afficheur.

LOAD
InsDisk1

Si l'unité détecte à la fois le graveur de CD-R/RW et une autre unité SCSI, un affichage de sélection de l'unité apparaît quand vous pressez la touche [ENTER] à l'étape 4. Avec les touches curseur [◀]/[▶], sélectionnez " ExtDRV " et pressez la touche [ENTER].



5. Insérez dans le lecteur le disque ZIP ou MO (disque numéro 1) portant le Projet sauvegardé et pressez la touche [ENTER].

Le nom du Projet à restaurer et le nouveau numéro de Projet s'affichent.
Si vous désirez contrôler le répertoire source de la restauration, pressez la touche curseur [▼].



NOTE

- Si une sauvegarde de Projet est répartie sur plusieurs volumes, assurez-vous que le premier disque inséré est le premier disque pour ce Projet. Si un autre disque est inséré, le nom du Projet n'apparaîtra pas.
- Pour changer le disque source de la restauration, pressez [EXIT] et répétez la procédure depuis l'étape 4.

6. Tournez la molette pour choisir le Projet source de la restauration et pressez la touche [ENTER].

L'indication " LOAD SURE ? " s'affiche pour que vous entériniez le lancement du processus de restauration.

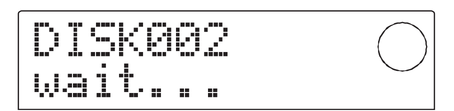
7. Pour lancer le processus de restauration, pressez la touche [ENTER]. Pour au contraire annuler le processus, pressez à la place la touche [EXIT].

Quand la restauration commence, l'indication " LOAD wait… " s'affiche.
Quand la sauvegarde du Projet est répartie sur plusieurs disques ZIP ou MO, un message demandant à l'utilisateur d'insérer le disque suivant apparaît lorsque les données du premier disque ont été lues.

CHANGE
DISK002

8. Quand ce message apparaît, insérez le disque ZIP ou MO suivant, et pressez la touche [ENTER].

La procédure de restauration reprend. Le nouveau numéro de disque et l'indication " wait… " s'affichent.



Pour annuler la procédure, pressez la touche [EXIT] pour faire s'afficher " CANCEL ? ", puis pressez la touche [ENTER].



Quand une sauvegarde est répartie sur plusieurs volumes, insérez les disques dans le même ordre qu'à la sauvegarde, sinon une restauration correcte est impossible.

9. Répétez les étapes ci-dessus jusqu'à ce que la totalité du Projet soit restaurée.

Une fois la restauration terminée, l'affichage se transforme en " LOAD COMPLETE ".

10. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

■ Restauration depuis un disque dur

1. Vérifiez que le disque dur est correctement connecté à la série MRS-1044.

2. En écran principal, pressez la touche [PROJECT/UTILITY].

3. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " UTILITY BACKUP ", puis pressez la touche [ENTER].

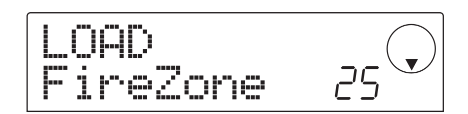


Si le menu ci-dessus n'apparaît pas, c'est que la série MRS-1044 n'a pas correctement reconnu le disque dur. Contrôlez la mise sous tension de cette unité et la connexion SCSI.

4. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " BACKUP LOAD ", puis pressez la touche [ENTER].

Le nom du Projet à restaurer et le nouveau numéro de

Projet s'affiche. Si vous désirez contrôler le répertoire source de la restauration, pressez la touche curseur [▼].



5. Tournez la molette pour choisir le Projet source de la restauration et pressez la touche [ENTER].

L'indication " LOAD SURE ? " s'affiche pour que vous entériniez le lancement du processus de restauration.

6. Pour lancer le processus de restauration, pressez la touche [ENTER]. Pour au contraire annuler le processus, pressez à la place la touche [EXIT].

Quand la restauration commence, l'indication " LOAD wait… " s'affiche. Une fois la restauration terminée, l'affichage se change en " LOAD COMPLETE ".

7. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

Effacement de données déjà sauvegardées

Vous pouvez supprimer les données sauvegardées (répertoire) sur un support (disque Zip ou MO ou disque dur) si ces données ne sont plus nécessaires.



Les données d'un CD-R ne peuvent pas être supprimées. Avec un CD-RW, vous pouvez supprimer en une fois toutes les données du disque, pour emploi ultérieur (voir page 18).

1. Vérifiez que l'unité SCSI est correctement connectée à la série MRS-1044.



Une fois qu'un répertoire a été supprimé, il ne peut pas être restauré. Prenez garde à ne pas effacer accidentellement un répertoire dont vous auriez toujours besoin.

2. Si vous utilisez un lecteur de MO ou ZIP, assurez-vous que le bon disque est inséré.

3. En écran principal, pressez la touche [PROJECT/UTILITY].

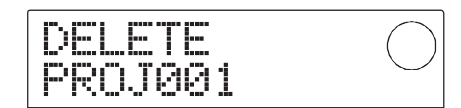
4. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " UTILITY BACKUP ", puis pressez la touche [ENTER].

NOTE

Si le menu ci-dessus n'apparaît pas, c'est que la série MRS-1044 n'a pas correctement reconnu l'unité SCSI. Contrôlez la mise sous tension de cette unité et la connexion SCSI.

5. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " BACKUP DELETE ", puis pressez la touche [ENTER].

L'écran de sélection de Projet à effacer apparaît.



6. Tournez la molette pour sélectionner un Projet à effacer et pressez la touche [ENTER].

L'indication " DELETE SURE ? " s'affiche pour que vous entériniez le lancement du processus de suppression.

7. Pour lancer le processus de suppression, pressez la touche [ENTER]. Pour au contraire annuler le processus, pressez à la place la touche [EXIT].

Quand la suppression commence, l'indication " DELETE wait… " s'affiche.
Une fois la suppression terminée, l'affichage se transforme en " DELETE COMPLETE ".

8. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

NOTE

- Lorsque vous désirez supprimer des données de sauvegarde réparties sur plusieurs volumes, répétez la procédure ci-dessus pour chaque volume.
- Vérifiez toujours le nom du répertoire pour vous assurer de ne pas effacer accidentellement un autre Projet.

Formatage d'une unité de stockage externe

La série MRS-1044 peut formater un disque dur ou un support dans un lecteur ZIP ou MO connecté. Cela est nécessaire avant d'utiliser un support ZIP, MO ou un disque dur pour la première fois.



Lors du formatage, toutes les données présentes sur le support sont perdues et ne peuvent être restaurées. Prenez garde à ne pas accidentellement formater un disque qui contient des données que vous désirez conserver.

1. Vérifiez que l'unité SCSI est correctement connectée à la série MRS-1044.

2. Si vous utilisez un lecteur de MO ou ZIP, assurez-vous que le bon disque est inséré.

3. En écran principal, pressez la touche [PROJECT/ UTILITY].

4. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " UTILITY BACKUP ", puis pressez la touche [ENTER].

NOTE

Si le menu ci-dessus n'apparaît pas, c'est que la série MRS-1044 n'a pas correctement reconnu l'unité SCSI. Contrôlez la mise sous tension de cette unité et la connexion SCSI.

5. Utilisez les touches curseur [◀]/[▶] pour que l'afficheur indique " BACKUP FORMAT ", puis pressez la touche [ENTER].

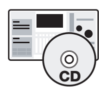
L'indication "FORMAT SURE ? " s'affiche pour que vous entériniez le lancement du processus de formatage.

6. Pour lancer le processus de formatage, pressez la touche [ENTER]. Pour au contraire annuler le processus, pressez à la place la touche [EXIT].

Quand le formatage commence, l'indication " FORMAT wait… " s'affiche.
Une fois le formatage terminé, l'affichage se change en " FORMAT COMPLETE ".

7. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

Rappel des réglages d'usine du MRS-1044CD



Le modèle MRS-1044CD est livré avec un CD-ROM intitulé " Recovery Disc ". Cette section explique comment utiliser ce disque pour ramener l'appareil à ses réglages d'usine par défaut.

Attention! **Quand le MRS-1044CD est ramené à ses réglages d'usine par défaut, tous les Projets créés par l'utilisateur sont effacés. Procédez avec soin. Sauvegardez toutes les données de Projet que vous désirez conserver.**

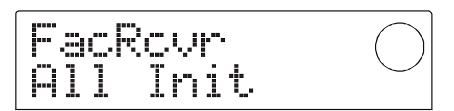
1. Vérifiez que le MRS-1044CD est sous tension. Pressez le bouton d'éjection de la face avant pour ouvrir le tiroir du graveur de CD-R/RW.

2. Placez le CD-ROM " Recovery Disc " fourni dans le tiroir et poussez délicatement celui-ci.

Le tiroir rentre dans son logement.

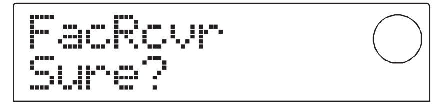
3. Eteignez le MRS-1044CD et remettez-le sous tension.

Quand l'appareil est mis sous tension avec le " Recovery Disc " inséré, un mode spécial appelé " mode CD-ROM " est activé.
Lors d'un démarrage en mode CD-ROM, l'affichage indique " FacRcvr All Init ".



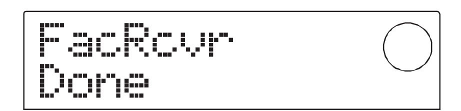
4. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage indique maintenant " FacRcvr Sure ? ".



5. Pour lancer le rappel des réglages d'usine, pressez une fois encore la touche [ENTER].

Le processus de recouvrement commence. Une fois terminé, l'affichage indique " FacRcvr Done ".



6. Quand le rappel des réglages d'usine est terminé, pressez le bouton d'éjection, retirez le CD-ROM " Recovery Disc " et éteignez le MRS-1044CD.

Quand vous allumerez de nouveau le MRS-1044CD, il sera en mode normal.

Mauvais fonctionnement

S'il y a des problèmes durant le fonctionnement de la série MRS-1044 ou de l'unité SCSI, contrôlez d'abord les points suivants.

Les séries MRS-1044 ne reconnaissent pas l'unité SCSI.

- Vérifiez que la SIB-01 est correctement installée.
- Vérifiez que le système de la série MRS-1044 a été mis à jour en version 2.0.
- Vérifiez que le câble SCSI est correctement connecté et que les unités SCSI sont sous tension.
- Vérifiez les numéros d'identification SCSI.
- Vérifiez qu'une terminaison est bien installée sur la dernière unité ou qu'une terminaison interne a été activée (ON). Dans de rares cas, retirer la terminaison peut améliorer la stabilité de fonctionnement.

Des CD audio créés avec la série MRS-1044 ne peuvent pas être reproduits sur un lecteur de CD ordinaire.

- Vérifiez si le disque a été finalisé.
- Vérifiez si le lecteur de CD est un vieux modèle.

  Sur certains vieux lecteurs de CD, les CD audio créés à partir de disques CD-R ne sont pas correctement lus, même si le disque a été finalisé.

  Les CD audio créés à partir de disques CD-RW ne seront pas lus par des lecteurs de CD ordinaires.

Les données audio ne peuvent pas être écrites sur supports CD-R/RW.

- Vérifiez si le disque a déjà été finalisé.

La sauvegarde ne peut être accomplie

- Vérifiez si le disque CD-R/RW contient déjà d'autres données audio.
- Vérifiez si le disque dur a assez d'espace libre.

Une sauvegarde accomplie sur plusieurs volumes ne peut être restaurée.

- Le disque correct a-t-il été inséré ?

  Lorsque la sauvegarde est accomplie par Projet, insérez le disque 1. Quand la totalité du disque a été sauvegardée, insérez le disque qui contient le premier projet à restaurer.

Alors que l'UIB-01 est utilisé, l'indicateur d'accès reste allumé.

- Quand l'UIB-01 est installé dans le MRS-1044CD et que l'unité est en mode USB, l'indicateur d'accès au disque reste constamment allumé. Cela n'est pas un problème et vous pouvez utiliser le mode USB normalement.

Un des messages suivants apparaît quand on exécute une commande.

[Concerne le disque MO, ZIP ou disque dur]

NO DIR	Le répertoire n'existe pas.
INSERT DISKxxx	Insérez le disque de numéro xxx.
FULL	Le disque dur n'a pas assez d'espace libre.
NO DATA	Aucune donnée utilisable.
SAME DIR	Un répertoire de même nom existe déjà.

[Concerne le lecteur CD-R/RW]

FULL	Le disque CD-R/CD-RW n'a pas assez d'espace libre.
INSERT DISCxxx	Insérez le disque de numéro xxx.
NO AUDIO	Un disque autre qu'un CD audio est dans le lecteur.
NO DATA	Aucune donnée utilisable.
NO DISC	Aucun disque n'est inséré dans le lecteur.
NotBLANK	Le CD-R/CD-RW n'est pas vierge.
NOT CD-R	Le disque inséré dans le lecteur n'est pas un disque de type CD-R/CD-RW.

[Concerne le MRS-1044]

HDD FULL	Le disque dur interne du MRS-1044 est plein.
PRJ FULL	Aucun autre Projet ne peut être créé sur le disque dur interne du MRS-1044.

Liste des Patches d'effets supplémentaires de la Version 2.0 des MRS-1044CD/MRS-1044

■ ALGORITHMES PAR VOIE

No.	Nom du Patch	Commentaire
15	WideDrms	Large effet stéréo pour toute batterie, très efficace avec la piste "DRUM" du MRS.
16	DanceDrm	Pousse au maximum le niveau global, et particulièrement les basses.
17	Octaver	Ajoute l'octave inférieure... le mélange est piloté par le paramètre Pitch-Balance.
18	Percushn	Ajoute ampleur, présence et imagerie stéréo, particulièrement efficace sur les percussions manuelles.
19	MoreTone	Isole et accentue les médiums pour enrichir des instruments "plats". Donne du corps à une rythmique guitare saturée.
20	SnrSmack	Ajoute du "punch" à la piste de batterie... pour donner plus de présence à la piste "DRUM" du MRS.
21	Shudder!	Effet spécial parfait pour les pistes techno.
22	SwpPhase	Effet phaser à haute résonance pour de nombreux types de piste.
23	DirtyBiz	Ajoute une distorsion... utilisez le paramètre RingMod Rate pour obtenir ou non un effet à hauteur déterminée.
24	Doubler	Ajoute une "seconde voix" particulièrement appréciée pour la piste vocale.

■ ALGORITHMES DE MASTERING

No.	Nom du Patch	Commentaire
12	RockShow	Ajoute une ambiance "live" à un mixage rock.
13	Exciter	L'effet "Lo-Fi" du module compresseur supprime des graves et ajoute une légère distorsion des médiums et aigus.
14	Clarify	Accentue les extrêmes aigus d'un mixage, pour mieux faire ressortir les détails.
15	VocalMax	Amène les voix "sur le devant", particulièrement utile en cas d'orchestration fouillée et dense.
16	RaveRez	Effet spécial "ondulant" utilisant le balayage d'un filtre passe-bande



ZOOM CORPORATION
NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan
TELEPHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115
Site Web: http://www.zoom.co.jp

Imprimé en France MRS-1044CD - 5000-1VF